videogames

INSIDE

журнал о видеоиграх

ps2 | xbox | gamecube | gba | n-gage | psone | dreamcast | mobile

#1 СЕНТЯБРЬ 2004

В ожидании: Monster Hunter, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Conker, Ace Combat 5...

Обзоры: Chronicles of Riddick, Onimusha 3, Spider Man 2, GT 4: Prologue, Splinter Cell 2, Ninja Gaiden...

а также: Ретро, Ракурс, Медиа, Конкурсы, Подписка...



ISSN 1811-5381
9 771811 538044 09

introduction

ОТКРЫВАЯ ЖУРНАЛ...



Игры как стиль жизни

Перед вами журнал о видеоиграх и игровых консолях — домашних и мобильных игровых системах. Их часто называют «приставками», но это понятие сегодня больше не отражает сути современных игровых систем.

Videogames INSIDE — это журнал для тех, кто играет и кто только хочет приобщиться к миру видеоигр. Он будет интересен тем, кто работает, учится, занимается спортом, ведет активный образ жизни, надеется на лучшее, стремится к совершенству и полон оптимизма.

Игры выходят, мы их замечаем, тестируем и обозреваем, не ограничиваясь платформами различных производителей и региональными форматами. В журнале соседствуют видеоигры как для мощнейших игровых консолей, так и для набирающих «обороты» мобильных систем.

Последние новости, репортажи и анонсы дадут вам возможность составить представление о том, что появится в ближайшее время на мировом рынке.

Объемные рецензии, дополненные полезной информацией, сориентируют вас в большом количестве выходящих игр.

Анализ игровых тенденций, интервью с известными людьми, специальные материалы, эксклюзивные обзоры и освещение выставок помогут вам быть в курсе всего и раньше всех.

У видеоигр более чем двадцатилетняя история и новое поколение знает о них далеко не все. Мы не забудем, с чего все начиналось — в рубрике «Ретро» вы найдете новый взгляд на давно забытое старое.

У нас сильная команда. Некоторые из нас работали над «пионерами» российской игровой прессы: журналами «Магазин игрушек», «Video-Игры» и другими. За нашими плечами — опыт. Мы закладываем фундамент, формируем направленность и стиль.

Со временем в журнале появятся новые рубрики, к нему добавятся DVD-диск и постер, появятся приложения, увеличится объем и тираж.

Мы рассматриваем наш журнал как центр притяжения для всех, кто имеет причастность к видеоиграм.

Надеемся, что вы найдете его интересным.

Первый номер — всегда первый. Будет второй, третий, ... десятый. Но первый останется в памяти многих. Возможно его будут хвалить, критиковать или же полностью игнорировать, но отрицать факт появления первого, именно первого в России журнала о видеоиграх для всех игровых консолей, никто, я думаю, не будет...

ДАНИИЛ ДЕПП, ШЕФ-РЕДАКТОР
d.depp@vgi.ru

videogames
INSIDE

01 (01) сентябрь 2004
® «Videogames INSIDE»

www.vgi.ru

Журнал выходит один раз в месяц

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печат
телерадиовещания средств массовых коммуникаций
Свидетельство о регистрации № 77-17880

ИЗДАТЕЛЬ
Сергей Бегляров

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Гамлет Маркарян (h.markarian@vgi.ru)

ШЕФ-РЕДАКТОР
Даниил Депп (d.depp@vgi.ru)

ЗАМЕСТИТЕЛЬ ШЕФ-РЕДАКТОРА
Сергей Пономаренко

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ
Олег Гаврилин, Андрей Миронов, Дмитрий Павлов, Святослав Павлов, Алексей Петелин, Максим Поздеев, Егор Соловьев, Евгений Тришин, Андрей Хандожко, Ксения Хацко, Левон Шагинян, Валентин Шовиков

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КОРРЕСПОНДЕНТЫ
Арата Оки, Макото Сембун

ДИЗАЙН И PREPRESS
Дизайн-студия «Наша студия»
Телефон: (095) 772-2205
E-mail: info@nstudia.ru

ОТДЕЛ ВЕРСТКИ
Яков Устиченко, Екатерина Скопина

ЛИТЕРАТУРНЫЕ РЕДАКТОРЫ
Арег Гукасян, Маргарита Яньшина

РУКОВОДИТЕЛЬ ФОТОСЛУЖБЫ
Биби О'Брайен

ФОТОГРАФ
Анна Горбушина

ИНФОРМАЦИОННАЯ И ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Те Хван Ким, Денис Кондратьев, Елена Малинова, Наталья Малинова, Михаил Новиков, Роман Пискарев, Александр Прохонюк, Кирилл Соловьев, Всеволод Топчеев, Тагир Яппар

КОММЕРЧЕСКИЙ ОТДЕЛ
Телефон: (095) 257-19-90
E-mail: ad@snbmedia.ru

КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР
Марина Вайнер (m.vayner@snbmedia.ru)

ДИРЕКТОР ПО РЕКЛАМЕ
Татьяна Снегур (t.snegur@snbmedia.ru)

УЧРЕДИТЕЛЬ
© «СНБ Медиа Группа» ООО
www.snbmedia.ru

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР
Сергей Бегляров

УПРАВЛЯЮЩИЙ ДИРЕКТОР
Руслан Бекметов

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР
Александр Коршунов

РУКОВОДИТЕЛЬ ЮРИДИЧЕСКОГО ОТДЕЛА
Мария Плешкова

АДРЕС
125040, ул. Верхняя, 34
Телефон: (095) 748-1978
Факс: (095) 748-1977
E-mail: info@smbmedia.ru

Цена договорная.

Отпечатано в ОАО «АСТ – Московский полиграфический до
г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 22.
Телефон: (095) 748-6734

Тираж – 22500 экз.

Подписной индекс по каталогам «Роспечать» и «Моспочтам» **85100**.

contents

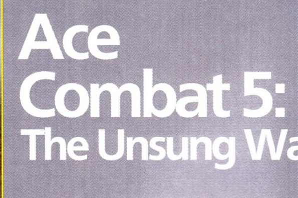
СОДЕРЖАНИЕ







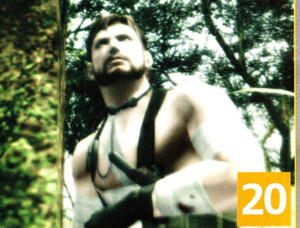












Chronicles of Riddick





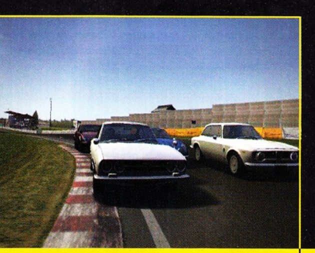




Onimusha 3: Demon Siege

GT 4: Prologue





ИНДЕКС ИГР В НОМЕРЕ



PLAYSTATION 3 НА E3 2005

Представители компании Sony Computer Entertainment сообщили, что игровая система, известная на данный момент под названием PlayStation 3, будет продемонстрирована на следующей выставке E3, которая пройдет в 2005 году в Лос-Анджелесе. По словам представителя компании Кена Кутараги Sony намерена придерживаться того же плана, который использовала при выпуске двух своих предыдущих систем. Это заявление дало повод аналитикам предположить, что уже в начале 2006 года PlayStation 3 появится на прилавках японских магазинов, а в конце года можно ожидать его прихода в Америку и Европу.



INFINIUM LABS ПОЛУЧАЕТ КРЕДИТ

Компания Infinium Labs объявила о получении от инвестора кредита в пятьдесят миллионов американских долларов. Вероятно, эта сумма будет потрачена на подготовку к запуску игровой системы Phantom и сервиса Phantom Gaming Service. Напомним, что устройство Phantom построено на стандартных компьютерных комплектующих, а главной его особенностью является то, что игры не будут поставляться на материальных носителях. Обладатели консоли смогут скачивать их прямо из Сети посредством Phantom Gaming Service. Официальный запуск устройства и сервиса запланирован на 18 ноября этого года.



ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ДИЗАЙН NDS

Nintendo после первой демонстрации двухэкранной консоли Nintendo DualScreen на выставке E3 пришлось выслушать немало критики в адрес не слишком удачного внешнего вида этого устройства. Японская компания вняла словам критики и разработала новый дизайн устройства. Также стало известно, что кодовое название Nintendo DS отныне следует считать официальным — именно так будет называться двухэкранная консоль, когда поступит в продажу. К сожалению, Nintendo не сообщает время появления новой игровой системы на прилавках магазинов. Представители компании лишь отметили, что произойдет это в ближайшее время.

MICROSOFT ВЕРИТ В ПОБЕДУ

До начала нового витка борьбы на рынке игровых систем остается все меньше и меньше времени, поэтому представители компаний-лидеров этого сегмента рынка уже начали предварительный «обмен ударами». Так представляющий корпорацию Microsoft Стив Балмер (Steve Ballmer) публично объявил о том, что верит в победу новой консоли своей компании над игровой системой PlayStation 3 от Sony. Излагая свою точку зрения на нынешнее положение дел в игровой индустрии, он отметил, что Microsoft пришла со своей консолью Xbox на абсолютно новый для себя рынок и все же смогла добиться значительных успехов. А с выходом новой игровой системы рост влияния компании продолжится. Игровая система Xbox 2, по мнению аналитиков, увидит свет на территории Северной Америки уже в конце 2005 года. На данный момент эта информация официально не подтверждена, но представители Microsoft не раз отмечали свое намерение выпустить свое детище раньше, чем поступят в продажу системы от Sony.

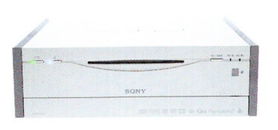






PSX ПРИЕДЕТ К НАМ В 2005 ГОДУ

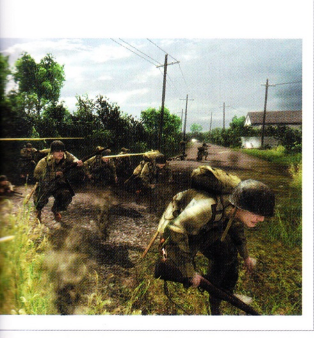
Президент Sony Electronics America Хидеки Комияма официально объявил, что устройство-гибрид игровой системы PlayStation 2 и DVD-привода, известный под названием PSX, поступит в продажу на территории европейского и североамериканского региона не раньше 2005 года. Напомним, что PSX дебютировала в Японии еще в конце прошлого года и вначале пользовалась завидной популярностью у покупателей. Но после новогодних праздников спрос на консоль стал снижаться и компании Sony даже пришлось приостановить производство из-за того, что на складах распространителей скопилось большое количество нераспроданных устройств.





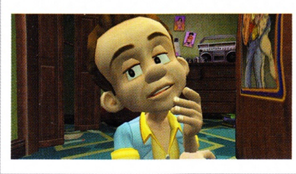
ИГРЫ UBISOFT

Издательство Ubisoft обнародовало список игр, которые увидят свет в четвертом квартале этого года. Список этот впечатляет — пожалуй, ни у одной другой компании нет столь сильной «линейки» проектов, запланированных к выходу на конец 2004 года. Бомбардировку игроков потенциальными хитами французское издательство начнет в начале октября, когда свет увидит ролевая игра Star Ocean: Till the End of Time для платформы PlayStation 2. Ближе к концу этого месяца в продажу поступит шутер «по мотивам» Второй мировой войны Brothers in Arms, разрабатываемый для Xbox и PC. Но самое «вкусное» Ubisoft прибережет до ноября, когда начнется череда предновогодних праздников и спрос на игры будет традиционно высок. Именно тогда в продажу поступят Splinter Cell Chaos Theory (для Xbox и PC), Prince of Persia 2 (для PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC) и Playboy: The Mansion (для PlayStation 2, Xbox, PC).



LARRY НА N-GAGE

Компания Nokia и издательство Vivendi Universal Games совместно объявили о начале работ по созданию игры Leisure Suit Larry: Pocket Party — версии Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude для смартфона N-Gage. Это будет первая игра знаменитой серии квестов Leisure Suit Larry, вышедшая для портативной игровой системы. Nokia обещает, что в новой игре нас ожидает не менее тридцати часов увлекательного игрового процесса. Помимо этого запланировано включение в игру многопользовательского режима — посредством bluetooth обладатели N-Gage смогут сразиться друг с другом в различные мини-игры. Разработкой Leisure Suit Larry: Pocket Party занимается компания TKO Interatcive. Выход игры состоится в ноябре этого года.



PLAYSTATION 2 DELUXE FLIGHT CASE



Настоящая находка для тех, кто вечно в командировках, разъездах, много путешествует! Симпатичный серебристый кейс мягко устроит внутри себя очаровательную леди PlayStation 2. Для наибольшего комфорта имеются отделы для джойстиков и карточек памяти.

GAMECUBE NEXT

В интервью сайту GameSpy президент компании Nintendo Сатору Ивата в очередной раз подтвердил намерения компании создавать игровую систему нового поколения, которая в скором времени должна прийти на смену GameCube. Господин Ивата четко дал понять, что Nintendo не собирается конкурировать с Sony и Microsoft в области технологий и пытаться сделать свою новую приставку более мощной, чем системы конкурентов. Основной акцент при создании GameCube Next (именно так президент Nintendo предлагает именовать новую систему) будет сделан на необычные дизайнерские решения. К сожалению, пока не ясно, о каких именно решениях идет речь. Он также признал, что при работе с GameCube компания допустила немало ошибок в результате которых система не снискала должной популярности. По словам президента компании, Nintendo провела тщательный анализ просчетов, допущенных при продвижении «Игрового Кубика» и сделает все возможное, чтобы не повторить их с GameCube Next.

НОВАЯ РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА ДЛЯ ВИДЕОИГР

В скором времени в Японии начнет действовать новая система рейтингов для видеоигр. Japan Computer Entertainment Rating Organization (CERO — японский аналог ESRB) намерена заменить возрастные ограничения на специальные значки, которые будут публиковаться на коробках с играми. Каждый из этих значков будет указывать на присутствие в игре тех или иных элементов, от которых следует оберегать юных геймеров. Благодаря этому одного взгляда на коробку с игрой будет достаточно, чтобы узнать: присутствуют ли в ней сцены секса, насилия, употребления алкоголя, табака и наркотиков, или ненормативная лексика. Точная дата введения новой системы пока не известна. Предполагается, что первые игры с новыми рейтингами начнут появляться на прилавках американских магазинов уже летом 2004 года.

PLAYSTATION PORTABLE НА TGS 2004

На проходившем в Японии мероприятии PlayStation Meeting 2004 представители Sony официально подтвердили намерение компании продемонстрировать рабочую версию портативной игровой системы PlayStation Portable на сентябрьской выставке Tokyo Game Show. Вице-президент Sony Computer Entertainment Томикацу Кирита обещал, что посетители выставки TGS 2004 смогут ознакомиться с функциональными версиями первых десяти игр для новой консоли.

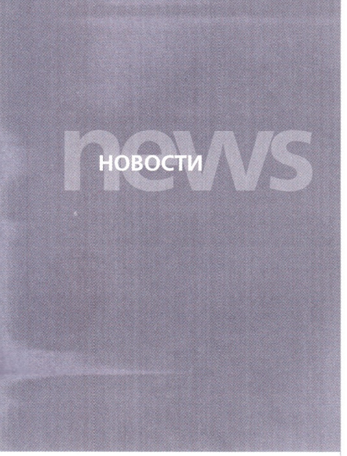


АВТОМАТ ПО ПРОДАЖЕ ИГР ДЛЯ GBA

Компания Nintendo и производитель AM3 сообщают, что в ближайшем будущем на улицах японских городов появятся автоматы под названием Advance Gachapon, с помощью которых обладатели портативных игровых систем Game Boy Advance смогут получать различные файлы для воспроизведения их на своих консолях. Информация будет записываться на Flash-карты памяти. Поначалу за небольшую плату с автоматов можно будет скачать только эпизоды аниме-сериалов, а в будущем будет добавлена возможность таким образом получать игры, музыку и комиксы. К следующему году AM3 надеется довести их количество на улицах японских городов до десяти тысяч. Намерений заняться распространением Advance Gachapon за пределами Страны восходящего солнца у компании на данный момент нет.

IGNITION ИЗДАСТ ИГРЫ SNK В ЕВРОПЕ

Издательство Ignition Entertainment получило права на издание игр, выходивших под брэндом SNK на территории европейского региона. Ранее этим издательством уже были анонсированы игры Metal Slug Advance для портативной консоли Game Boy Advance и Metal Slug 3 для Xbox и PlayStation 2, а теперь к ним присоединится еще ряд наименований SNK, среди которых игры серий King of Fighters, Samurai Shodown, Metal Slug и SNK vs. Capcom. По словам представителей Ignition, первые игры начнут поступать на прилавки магазинов после сентября этого года.



ПРОДАЖИ XBOX РАСТУТ

Компания Microsoft наконец-то решилась снизить цену на свою игровую систему Xbox на территории Северной Америки. И результат этого шага не заставил себя ждать – почти сразу после того, как приставка подешевела на 30 американских долларов, ее продажи увеличились почти вдвое. Это, конечно, не может не радовать Microsoft, но аналитики и знатоки игровой индустрии особого оптимизма по поводу роста продаж Xbox не испытывают. Многие из них уверены, что торжество Microsoft продлится ровно до тех пор, пока компания Sony не решится понизить цену на свою игровую систему PlayStation 2. Хотя представители японской компании ничего на этот счет не сообщают, аналитики сходятся во мнении, что снижение может произойти уже в этом году и сразу после этого геймеры забудут об Xbox. Microsoft заявила, что в Северной Америке и Австралии цены на Xbox будут снижены, но в Японии она этого делать пока не собирается. О снижении цен в европейском регионе не говорится ни слова. Впрочем, и нам, и японцам расстраиваться особо не стоит, ведь ранее Microsoft столь же категорично опровергала слухи о возможности снижения цены на приставку в североамериканском регионе.

FROM SOFTWARE ПРИОБРЕЛА ПРАВА НА TENCHU

Компания Activision и японское издательство From Software заключили между собой соглашение, в соответствии с которым последние получают исключительные права на разработку и издание по всему миру новых частей знаменитого stealth action сериала Tenchu. Представители From Software сообщают, что помимо разработки новых игр серии в их планах значится расширение серии Tenchu за счет не связанных с играми проектов. Не исключена возможность создания по этой лицензии аниме и манги.

CAMPHO ADVANCE

Digital Act Corporation
Дата выхода: 30 июля

Догадавшись, что Game Boy Advance по сути дела является ЖК-дисплейчиком с USB портом расширения, множество разработчиков приступили к созданию соответствующих устройств, никоим образом не относящимся к играм. Например, нашумевшее в свое время устройство для просмотра видео с карт памяти или пакеты для разработчиков Flash Linker, которые позволяют устанавливать компактную операционную систему на GBA, слушать музыку и играть в игры, написанные на C/C++. Теперь пришло время для устройства, еще недавно представлявшегося как нечто футуристическое – видеофон. Под гордым именем Campho, что расшифровывается как Camera (камера) и Phone (телефон) в конце июля появилось устройство, подсоединяющееся к вашему GBA/GBA SP и предоставляющее возможность общаться, видя собеседника в реальном времени. Несмотря на то, что камера выдает всего пять кадров в секунду и имеет разрешение в 0.11 мегапикселов, ее появление, само по себе, является большим событием. К сожалению, Campho Advance поддерживает только японского оператора сотовой связи FOMA и вряд ли когда-либо появится в России. Разве что тогда, когда на подмогу GSM/GPRS стандартам придут японские CDMA/3G.

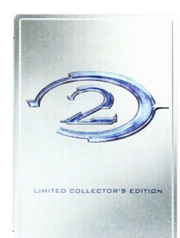






HALO 2 ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ

Одновременно с поступлением на прилавки магазинов игры Halo 2, разрабатываемой студией Bungie в эксклюзивной версии для платформы Xbox, в продаже появится и ее специальное издание – об этом поведали общественности представители корпорации Microsoft. Halo 2 "Limited Collector's Edition" будет представлять собой комплект, в который помимо самой игры войдет еще и дополнительный DVD с большим количеством информации о процессе создания Halo 2. Поставляться диски будут в элегантной металлической коробке. Коллекционное издание Halo 2 поступит на прилавки европейских магазинов 11 ноября и будет продаваться по цене 64.99 евро.





ТОП-10 ОЖИДАЕМЫХ ИГР В ЯПОНИИ

#	Название	Консоль
1	Dragon Quest VIII	PS2
2	Final Fantasy XII	PS2
3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2
4	Biohazard 4	GC
5	Tales of Rebirth	PS2
6	World Soccer Winning Eleven 8	PS2
7	Kingdom Hearts 2	PS2
8	Gran Turismo 4	PS2
9	Genso Suikoden IV	PS2
10	Mother 3	GBA



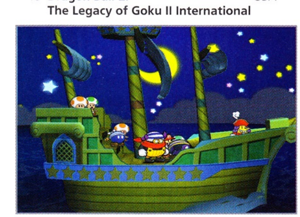
ТОП-20 ПРОДАВАЕМЫХ ИГР В ЕВРОПЕ

#	Название	Консоль
1	Spider-Man 2	PS2,XB,GC,PC
2	Driv3r	PS2,XB
3	Shrek 2	PS2,XB,GC,GBA,PC
4	Athens 2004	PS2
5	Need for Speed Underground	PS2,XB,GC,PC
6	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	PS2,XB,PC
7	FIFA 2004	PS2,XB,GC,PC
8	Harry Potter & the Prisoner of Azkaban	PS2,XB,GC,PC
9	UEFA Euro 2004 Portugal	PS2,XB,PC
10	Sonic Advance 3	GBA



ТОП-20 ИГР В ЯПОНИИ ПО МАТЕРИАЛАМ DENGEKI

#	Название	Консоль
1	Paper Mario RPG	GC
2	Tenchu Kurenai	PS2
3	Jikkyou Powerful Pro Baseball 11	PS2
4	Boktai 2: Solar Boy Django	GBA
5	Naruto RPG: Will of Succeed Fire	GBA
6	Full Metal Alchemist: Sonata of Memories	GBA
7	Taiko no Tetsujin 4th Generation: The Gathering Festival	PS2
8	Gradius V	PS2
9	Digital Devil Saga: Avatar Tuner	PS2
10	Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II International	GBA



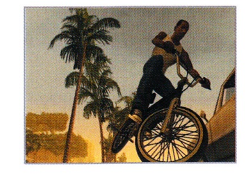
ТОП-10 ПРОДАВАЕМЫХ ИГР В ЯПОНИИ

#	Название	Платформа
1	Paper Mario RPG	GC
2	Tenchu Kurenai	PS2
3	Jikkyou Powerful Pro Baseball 11	PS2
4	Boktai 2: Solar Boy Django	GBA
5	Naruto RPG	GBA
6	Taiko no Tetsujin: 4th Generation	PS2
7	Full Metal Alchemist	GBA
8	Gradius V	PS2
9	Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken	PS2
10	Dragon Ball Z:	GBA



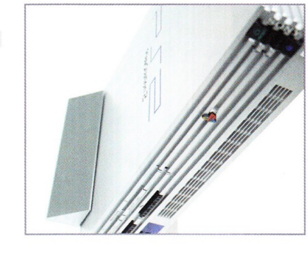
ТОП-10 ИГР ПРОДАВАЕМЫХ ИГР В АМЕРИКЕ

#	Название	Консоль
1	Grand Theft Auto: San Andreas	PlayStation 2
2	Halo 2	Xbox
3	Gran Turismo 4	PlayStation 2
4	Resident Evil 4	GameCube
5	WWE SmackDown! vs. RAW	PlayStation 2
6	Metroid Prime 2 Echoes	GameCube
7	Half-Life 2	PC
8	DOOM 3	PC
9	The Legend of Zelda GCN	GameCube
10	Madden NFL 2005	PlayStation 2



ТОП-10 ПРОДАННЫХ КОНСОЛЕЙ В ЯПОНИИ

Консоль	Продаж в неделю	За 2004 год
PlayStation 2	41,525	1,541,292
GameBoy Advance SP	35,988	1,507,819
GameCube	9,778	417,078
GameBoy Advance	2,362	162,903
Xbox	278	22,948
Swan Crystal	76	6,230
PSone	70	12,530



ЛУЧШИЕ ЯВА-ИГРЫ

ДЛЯ АБОНЕНТОВ МТС, БИ ЛАЙН GSM И МегаФон

ВНИМАНИЕ: КОНКУРС! ПОДРОБНОСТИ НА СТРАНИЦЕ 125















Отправьте код игры на короткий номер **1407**. Через несколько секунд Вы получите SMS с WAP- ссылкой, по которой находится заказанная Вами игра.

Перед тем, как воспользоваться услугой, убедитесь в том, что доступ на WAP входит в Ваш тарифный план и на Вашем телефоне произведены необходимые настройки (если это не так, то инструкцию по настройке WAP-доступа Вы сможете получить у Вашего оператора)

ВЕСТОЧКИ ИЗ ЯПОНИИ

おみざくら竜巻

Взмахивая белоснежными крыльями облаков, ступая по кромке оранжевого заката, давайте проведем несколько минут над сказочными островами Японии — там, откуда они видны как на ладони, в белой каемочке берегов и прозрачной воды.

Совсем как в видеоиграх представим, что время внизу течет быстрее, чем у нас, и мы вольны любоваться сменой дня и ночи, сезона, погоды и стихий, качающих острова.

Здесь, на этих страничках, будь то весна, лето, осень или зима — мы будем создавать вокруг вас такую атмосферу, чтобы даже зимой вы почувствовали теплый ветерок лета, а осенью свежесть распускающихся листочков.

В первом номере нашего издания обратимся к самому волнующему времени года — весне. Давайте посмотрим на цветение сакуры с точки зрения игрока. Выловив из молочного киселя времени весну на островах под нами, освобождаемся от нежных объятий пушистых облаков и ныряем вниз.

Ныряем в апрель.

Начало апреля в Японии ознаменовалось цветением сакуры и слегка прохладной погодой — ветер мягко метал в стороны листья и розовые лепестки. Оторвавшись от джойстиков и телеэкранов, игроки наконец-то выбрались на воздух — полюбоваться улицами, замечательно украшенными природой и влились в толпу идущих на ханами (пикник в честь сакуры на травке с шашлыками, саке и суши). Хорошенько отпраздновав и отдохнув, на следующий день с утра пораньше все дружно испытали то самое оранжевое чувство, когда учебный год только начался и до экзаменов еще ой как много времени (занятия в Японии начинаются с первого апреля, а не с первого сентября, как у нас), а магазины видеоигр уже таят в себе столько неизведанного. Наденьте свой любимый костюм, вложите фуэнкен в ножны и нацепите стильные двуцветные перчатки — мы отправляемся брать штурмом ближайшую лавку.

Итак, каждый разбегается куда хочет, а мы с оставшимися пойдем получать адреналин в отделе видеоигр.



КРАТКИЙ БРИФИНГ

Магазин специализируется на подержанной манге, а желающих сдать свои книжки — море. Так образовались целые ряды стеллажей со всем, что только можно представить: от раритетов, до современных новых произведений.

「カトーケツ」
こねこ



ふるほんいちば

(FURU) (HON) (ICHI) (BA) 12:03 PM

Итак, каждый разбегается куда хочет, а мы с оставшимися пойдем получать адреналин в отделе видеоигр.

ЧТО НА ПОЛКАХ

PS2

Как и во всех подобных местах, если грамотно увернуться от нападающих со всех сторон реклам и телевизоров с яркими роликами, мы попадаем в раздел Playstation 2. На самых первых полочках лежат новинки и основные хиты, продержавшиеся уже около месяца:

- **Dragon Quest V**
- **Gunslinger girl**
- **Doko de mo issyo**
- **Popolocrois**
- **Angels Feather**
- **Shaman King: Fuibari Spirits**
- **Onimusha 3**
- **Sakura Taisen 3**
- **Armored Core Nexus**
- **Inuyasha (Bandai)**
- **FFX-2 International**
- **Monster Hunter**
- **Dynasty Warriors: Sengoku Mission (KOEI)**
- **Three empires (KOEI)**





Ловить лидерство по количеству выпускаемых игр в месяц бросается вторая по масштабности приставка — Gamecube. Пока выходит хуже, чем у портативного собрата GameBoy Advance, однако творения, собирающиеся на этой красивой приставке, воистину шедевральны и... элитны. Одни переиздания Resident Evil чего стоят.

花見

GameCube

- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Custom Robo: Battle Revolution
- Mission: Impossible – Operation Surma
- Kirby's Airride
- Zelda: The Legend

Порадовав нас переизданием Metal Gear Solid, Gamecube подарил еще один чудесный флаг элитности, а именно – The Legend of Zelda. Только на этот раз не совсем обычную. С помощью шнура и четырех портативных консолей Game Boy Advance все дружно объединяется и подсоединяется к нашей кубической приставке. После чего все четверо начинают сражаться с подземельными монстрами – классика серии в новом исполнении. Кратко ознакомившись с последними новинками двух самых популярных приставок, мы составили примерную картину занятости японского игрока. Благодарим вас за участие в пилотном выпуске. Надеемся это было весело, как оранжевое настроение летом, интересно, как новая игра в любимом жанре, и очаровательно, как цветущая Япония. Поселив надежду и вдохновение в сердцах жителей островов, сакура начала медленно и красиво опадать хлопьями на землю. Благодарная Sony решила запечатлеть эти фрагменты уходящей весны в своей новой версии приставки. Playstation 2 Sakura отличается от стандартной розовым цветом – выглядит очень красиво и приятно. Для девушек, не признающих розового в своем «аутфите», и просто ценителей возвышенного есть сверкающая белизной Playstation 2 Ceramic White.

Ловите ниточки аскетичности и утонченности в сочетании с красотой апреля.

さくら

Ловите волны Японии.
В этом месяце – розовые.

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ: НОВИНКИ

На просторах мобильно-игровой Японии можно выделить трех операторов сотовой связи, представляющих интерес для разработчиков игр – Vodafone, DoCoMo и AU. В отличие от Европы, в Японии не различают производителей сотовых аппаратов – главную роль играет оператор. На всех пропеллерах и флюгерах телефонов проставлена маркировка именно представителя услуг, а имя производителя отмечено где-нибудь под крышкой.



Красный флажок Vodafone в последнее время часто сверкает на лакированных бортах болидов Формулы-1. Мощная реклама, высокие тарифы и поддержка как CDMA, так и международного GSM появились у компании в прошлом году, когда произошла смена имени с J-Phone на Vodafone; на некоторых сотовых телефонах и сейчас можно встретить предыдущий логотип.



NTT DoCoMo представляет собой класс среднего уровня. Компания ведома сетью телекоммуникаций NTT, занимающейся связью на территории Японии.



AU от KDDI – «наш» выбор. Подавляющее большинство клиентов составляют студенты и школьники в связи с потрясающим выбором скидок и относительной дешевизной связи. KDDI – широко известный интернет-провайдер.

Телефоны этих компаний различаются как по объему памяти для игр, так и по престижности. Как к этой сложившейся обстановке отнесутся разработчики мобильного развлечения мы будем рассказывать в этой рубрике.

Final Fantasy VII: Before Crisis

NTT Do Co Mo

ПЛАТФОРМА	JAVA: I-MODE
РАЗРАБОТЧИК	SQUARE-ENIX
САЙТ	WWW.SQUARE-ENIX.CO.JP/MOBILE

То, о чем мечтали и просили Square фанаты и просто поклонники Final Fantasy VII сбылось. К сожалению, именно в этой рубрике, а не, скажем, в разделе GameCube. 31 августа в сердца и мобильники тысяч людей «вольются» турки, чтобы показать вселенной Final Fantasy VII свое могущество. Захват начнется с Японии (скрестим пальцы). Действие происходит за шесть лет до того, как Клауд спрыгнул с поезда в Мако-реакторе, символизирующем начало FF7. Вероятно, мобильное творение будет раскрывать тайны турок – как им удалось добиться такого успеха и доверия впоследствии. Скриншоты выглядят многообещающе, по крайней мере, атмосфера оригинальной игры чувствуется сразу.



Final Fantasy, Dragon Quest



ПЛАТФОРМА	JAVA: EZWEB BREW
РАЗРАБОТЧИК	SQUARE-ENIX
САЙТ	WWW.SQUARE-ENIX.CO.JP/MOBILE

Символично решили издать игры Final Fantasy и Dragon Quest разработчики Square-Enix. Эти замечательные старожилы, прародители современных представителей жанра RPG, теперь появятся в своем первозданном виде, в переиздании для мобильных платформ. Союз этих творений подчеркивается во всем – начиная от синхронного появления на рынке и заканчивая единым сайтом в интернете.



Biohazard: The Stories



ПЛАТФОРМА	JAVA: FOMA
РАЗРАБОТЧИК	CAPCOM
САЙТ	WWW.CAPCOM.CO.JP

С приходом этих двух игр уже становится очевидно, что недооценивать рынок мобильных игр больше нельзя. Настоящий Resident Evil (Biohazard) на сотовом телефоне – что может быть еще внушительней?

В Biohazard: The Stories можно выбрать либо классический режим Stories, который погрузит игрока в знаменитый полицейский участок, либо Situations. Отличие последнего режима в том, что каждую комнату нужно «зачищать» полностью, получая в качестве вознаграждения возможность приобрести новое оружие.



В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ

Чем различаются Java-системы FOMA, i-mode и BREW сотовых операторов

Мобильная Disgaea
http://www.nippon1.co.jp/contents/game/rq_land/mugen_dis_flon/index.html

Симулятор самурая Kengo в мини-варианте от Genki

Xenosaga Pied Paper от Monolith Soft
http://www.monolithsoft.co.jp/left/special/pied-piper/index.html

Классические хиты Konami: Dracula и Kung-Fu
http://www.konami.net/i-mode/dx/i-appli_action.html

Tokimeki Memorial LIVE
http://www.konamityo.com/tokimeki/tmlive/index.htm

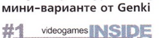
Ninja Gaiden в сотовом телефоне или игры от Tecmo не для Xbox
http://www.watch.impress.co.jp/game/docs/20040803/tecmo.htm

Atlus, Digital Devil Saga
http://www.atlus.co.jp/cs/mobile/megaten.html

Мириады RPG от Kemco
http://keitai.kemco-mobile.com/index_H.html

Теннис, бильярд, бейсбол, пинбол от Namco
http://www.namco.co.jp/mobile/vodafone/carrot/carrot_sports.html#08

И многое другое...
http://www.success-corp.co.jp/keitai/



consoles
КОНСОЛИ



NINTENDO GAMECUBE

Уникальная, самая компактная и приятная глазу, настольная платформа. Ориентированная в первую очередь, на младших игроков, имеет сильную линейку игр для более старших и опытных. Nintendo — лидер по количеству эксклюзивов. Такие всемирно известные имена как Mario Party 5 и Legend of Zelda, добавляют неповторимого шарма этой платформе. Поддержка GameBoy Advance и четырех игроков одновременно — одно из самых больших достоинств GameCube. Игры выходят достаточно редко: 3-5 в месяц, зато количество заменяется качеством — каждая вторая игра на GC, может похвастаться захватывающе интересным и долгим игровым процессом.



PLAYSTATION 2

Законодатель стиля от Sony. Консоль с самой большой библиотекой игр и целым арсеналом аксессуаров. Поддерживает все, что выходило на предшественнице PSOne и каждый месяц регулярно обновляется десятками интересных игровых проектов, многие из которых — эксклюзивные разработки. Обилие аксессуаров и последние инновации в управлении играми, такие как USB-камера EyeToy, делают PS2 незаменимой для многих любителей развлечений.

Возможность качественно проигрывать AudioCD/DVD-диски, наличие оптического выхода для подключения профессиональной аудио-техники и USB/iLink разъемов, ставят PS2 в разряд универсального медиа-плеера для дома. Для поклонников Hi-End стиля выпущена специальная модель медиацентр Sony PSX с жестким диском, поддержкой HDTV и пишущим приводом DVD-RW — идеальное и недорогое устройство для домашнего кинотеатра.



X-BOX

Устройство для настоящих фанатов игр. Национальное достояние американцев — «Hummer» от мира консолей, имеет сугубо «американские» размеры, чем и может отпугнуть поначалу. Несмотря на свои титанические габариты, XBox — самая мощная консоль на сегодняшний день. Имеет встроенный жесткий диск, мощный графический процессор позволяющий создавать воистину красивые творения и встроенную поддержку прогрессивной развертки, для максимального качества картинки. Платформа разработана компанией Microsoft, что несколько отражается на ситуации с играми — далеко не все японские и европейские разработчики стремятся вложить свои деньги в проекты для XBox. Вследствие чего выпущенных игр гораздо меньше, чем для PS2. Тем не менее консоль не обделена интересными проектами — эксклюзивы от Tecmo и SEGA. Законодателей качества, стоят потраченных на них денег. В компенсацию к небольшому количеству доступных аксессуаров и небольшого количества японских игр, XBox берет отлаженным сервисом online-игр и высоким качеством эксклюзивных игр.



GAMEBOY ADVANCE

Карманная 32-битная консоль, которая легко помещается в карман вместе с последними хитами всей игровой индустрии начиная от личных проектов Nintendo: Kirby, Super Mario и Metroid, и заканчивая проектами, которые раньше не выходили на платформах от Nintendo: Sonic Advance, Onimusha Tactics, Splinter Cell. Популярность GBA настолько велика, что многие разработчики выпускают игры в портативном формате одновременно с вариациями для PS2, GC и XBox. Удивительно, но игры в портативном формате продаются порой даже лучше, чем их «взрослые родственники». Второе, что привлекает в GBA, — это большое обилие аксессуаров и дополнений, будь то MP3-проигрыватель или TV-тюнер. С помощью разъема Link или Wi-Fi -адаптера от сторонних разработчиков, можно играть вчетвером. Совместимость с GameCube также на стороне игрока — немного призовых уровней и бонусов списанных с GC на ваш GBA, явно не помешают. Различные цветовые вариации на любой вкус, стереозвук, широкий экран, компактный формат и огромный выбор игр, выделяют GBA из ряда мобильных игровых платформ.



N-GAGE

Идеальна для Online-игр. Ниша, занятая N-Gage, пока не используется современными портативными игровыми платформами. В GBA для командной игры до сих пор используется классическое соединение через проводной интерфейс. N-Gage же для столкновения игроков на всемирной арене использует GPRS-интернет и беспроводные технологии. Выход новой и доработанной версии N-Gage — QD, приблизил эту платформу к игровым консолям и привлек внимание крупных игровых концернов.



DREAMCAST

Консоль от SEGA, проигравшая в 2002 году конкуренцию вышедшей PS2, а затем поглощенная корпорацией Microsoft. Несмотря на это, имеет внушительную библиотеку игр, среди которых общепризнанная классика: Shenmue, Ecco The Dolphin, Crazy Taxi, Berserk и Soul Calibur. Многие из этих игр так и остались эксклюзивами для этой платформы, что делает Dreamcast находкой для ценителя. К сожалению. официально DC уже не поддерживается своим производителем, но хорошие игры все же изредка появляются из рук умелых программистов.



РЕТРО

Старые игры, перерожденная классика, проекты, которые могли бы быть, но так и не увидели свет. Лучшие игры нашего детства, идеи, находящиеся вне кризиса: хиты и забытые воспоминания. Мы вновь и вновь возвращаемся к ним для анализа в наших обзорах и тематических ракурсах.



МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

Мобильные игровые проекты — неотъемлемые составляющие рынка видеоигр — только набирают обороты. Их преимущество — многопользовательские игры, не связанные проводами. Присутствие таких брендов как: Nokia, Sagem, Sharp, Sony-Ericsson и их продвижение на этом рынке еще раз доказывает это. Например, ставшая недавно популярной консоль-телефон Nokia N-Gage набирает обороты именно благодаря играм с использованием беспроводной технологии Bluetooth и сети интернет.



СТРУКТУРА РЕЦЕНЗИИ INSIDE

1. Мультиформатная структура
2. Официальная продукция
3. Профессиональная критика/Детальные обзоры
4. Спецификация игры
5. Удобная навигация
6. Оригинальные скриншоты
7. Дополнительная информация
8. Плюсы и минусы
9. Краткие заключения
10. Объективные оценки
11. Рейтинг уровня насилия
12. Детали формата

РЕЙТИНГ УРОВНЯ НАСИЛИЯ

0 — нет

1 — слабый

2 — сильный

СИСТЕМНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ РЕЖИМЫ И АКСЕССУАРЫ

- Объем на карте памяти
- Количество игроков одновременно
- Переключение 50/60 Гц
- Широкоэкранный режим 16/9
- Прогрессивная развертка
- Поддержка DTS-звука
- Формат звука Dolby Surround
- Формат звука Dolby Prologic
- Multitap-разветвитель
- Сетевая игра по iLink
- Широкополосный доступ/LAN
- GameCube/GBA соединение
- Handsfree-гарнитура
- Камера EyeToy
- Руль
- Пистолет
- VGA-box
- VMU-карта

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1. Опасно! Лучше не покупать ни под каким предлогом!!!
2. Не стоит внимания
3. Очень плохо, но что-то есть
4. Плохо, возможно оценят только фанаты
5. Середнячок, на любителя
6. Неплохо, но продукт еще сыроват
7. Хорошо, хотя есть несколько минусов
8. Оригинально! Рекомендуем
9. Отлично! Но все еще не шедевр..
10. Без слов!!! Произведение искусства

МИР «КАПКОМОВСКОГО» ПЕРИОДА

Monster Hunter



ИГРА	MONSTER HUNTER
САЙТ	WWW.CAPCOM.CO.JP/MONSTERHUNTER
ЖАНР	ACTION/ADVENTURE
ПЛАТФОРМА	PLAYSTATION 2
РАЗРАБОТЧИК	CAPCOM
ИЗДАТЕЛЬ	CAPCOM
ДАТА ВЫХОДА	21/09/2004
	11/03/2004

С развитием современных технологий появление такой игры прогнозировали еще лет пять назад, когда уже появлялись красивые парки Юрского периода в виртуальном исполнении. Не привязанная к сценарию известного фильма, на рынке красовалась и серия Dino Crisis, сюжетом, в общем-то, напоминавшая тот самый громадный загон с электрическими ограждениями и одиноко бродящими внутри динозаврами. Начало последним играм положила компания Capcom, знаменитая своим мегасериалом Resident Evil, она же продолжает править бал, теперь с новым творением – Monster Hunter.

Как следует из названия, все предельно просто – охота на монстров. Исправим положение со слишком брутальной окраской слова "монстр" в русском языке: в данном случае речь пойдет о животных.













Перед нами вариация на тему: «что было бы, если люди и динозавры жили в одну эпоху». Первое, что приходит в голову при созерцании живых громадин мира Monster Hunter – это то, что создания явно не являются динозаврами, даже визуально отличаясь от них. Но разработчики хотели передать именно атмосферу охоты на травоядных животных в окружении красивой зеленой природы. Леса, озера, реки, трава и разгуливающие вокруг динозавры – все это предстает на экране в своем первозданном великолепии, как это могло быть миллионы лет назад.

Помимо созерцания волшебных пейзажей и охоты на динозавроподобных животных, вопреки названию игры, игроку предстоит заниматься достаточно мирным делом – собиранием разного рода

MONSTER HUNTER

К СВЕДЕНИЮ

Свою принадлежность к онлайн-касте в Японии игра подтверждает посредством сервиса KDDI Multi Match Broadband оператора KDDI. При наличии сетевой карты можно наслаждаться этой и другими совместимыми играми всего за 900 йен в месяц, что в переводе равняется 9 унылым енотам («У.Е.»).



грибов, травок и съедобных ягодок, которые потом, например, прокручиваются с сахаром и закатываются в банки. Сбор таких полезных артефактов дает результат в виде денег, если продать собранное добро на рынке.

Изначально игра планировалась как многопользовательская, наподобие Phantasy Star Online. Поэтому основной обжитой локацией является деревня – место встреч и сборов всех персонажей. Там же можно купить одежду, оружие, броню, которая сразу же одевается на модель персонажа, и получить задание на поиск того или иного животного или сбор подножного корма. Впрочем, игроки, не имеющие возможности подключиться к всемирной Сети, не будут обделены вниманием – режим игры в одиночку также богат квестами. Вооружение, как и защитные латы, имитирует средневековые времена, кроме одного из самых мощных орудий – ручной пушки, стреляющей снарядами. Монстры не отстают от моды того времени и по большей части представляют собой либо больших и почти безобидных травоядных, либо огромных хищных птиц и тирексоподобных созданий. В качестве среднего звена выступают аналоги велосирэпторов – этаких полосатых, двуногих, страусоподобных. Легенда гласит, что есть и драконы, однако те, кто их видел хоть раз, больше назад не возвращались.





Наверное уже сейчас можно говорить о какой-то своей атмосфере среди всех многопользовательских игр. Даже внешне Monster Hunter похож на Phantasy Star Online: все четко, красиво, очень реалистично, а большие просторы подогнаны под батальные сражения восьми и более игроков одновременно. Сопровождающая игру красивая, спокойная музыка, подчеркивает атмосферу нетронутой чистоты флоры и фауны. Этакий дикий заповедник, в который забрались поохотиться люди. Чем качественнее будет эта роль выполняться, тем более сложные задания будут доступны, а персонаж будет становиться выносливым, быстрым и технически оснащенным.



Калейдоскоп из динозавров, водоемов и костров в поселениях под руководством Capcom превращается в достойную своего продолжения горстку мегабайтов. Если заглянуть в историю этой компании за последние семь лет, то можно быть уверенным – перед нами первая часть новой серии. Возможно нас ждет самое красивое online-побоище, которое мы сможем увидеть на консолях в ближайшее время.

СЕРГЕЙ ПОНОМАРЕНКО

ФАКТ

В качестве стратегической частички игры можно расценивать ловушки, в которые обязательно будут попадаться животные, если их правильно расставить. Ловушки, а также «всеигровое» насилие над травоядными, по нашему мнению, мирно щиплющими травку, являются неоправданной, жестокостью со стороны Capcom. Реалистичности добавляет, но временами «джойстик на такое не поднимается»!



ПОЖИРАТЕЛЬ ЗМЕЙ

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

ЭКСКЛЮЗИВ

На смену узеньким замкнутым пространствам корабельных палуб, коридоров и соединительных мостиков нефтяных вышек пришли просторы тропических лесов и разбивающиеся о скалы водопады

ИГРА	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
САЙТ	WWW.KONAMIJPN.COM
ЖАНР	STEALTH-ACTION
ПЛАТФОРМА	PLAYSTATION 2
РАЗРАБОТЧИК	KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO
ИЗДАТЕЛЬ	KONAMI
ДАТА ВЫХОДА	01/12/2004





Видеоролики из Metal Gear Solid 3: Snake Eater, продемонстрированные на выставке E3 в Лос-Анджелесе в прошлом году, показали на что способно новое поколение игр для PlayStation 2. Отныне Snake будет путешествовать по лесам, являющимся естественной средой обитания для сотен тысяч видов растений и животных. Инстинкт самосохранения вкупе с самообладанием поможет герою выжить и довести миссию до конца.

Игра появится в свободной продаже в Японии до конца 2004 года. Несмотря на столь близкую дату выхода, по традиции команда разработчиков хранит полное молчание. Продюсер сериала Хидео Кодзима обратил внимание журналистов на отдельные элементы игрового процесса, тщательно скрывая сценарий, по которому будут развиваться события.

SNAKE RAIDER

Metal Gear в новом обличье немного напоминает оригинальный Tomb Raider с путешествиями по дебрям тропических лесов, пещерам, полным летучих мышей, и горам с живописными водопадами. Визуальная красота и абсолютно иная атмосфера позволяют в очередной раз ощутить гениальность замысла создателей самой востребованной игры с двадцатилетней историей. В прошлых версиях Metal Gear главному герою достаточно было надеть на себя картонную коробку или прислониться к стене, чтобы остаться незамеченным. Metal Gear Solid 3 содержит арсенал спецсредств и несколько типов камуфляжа. Snake должен осторожно продвигаться вперед, оставаясь незамеченным, не вступая в открытые перестрелки с противниками. Лазание по деревьям поможет герою наносить сокрушительные удары. Пистолеты с глушителями, кинжалы и дымовые гранаты здорово облегчат жизнь. На деле выясняется, что спрятаться в закрытом помещении гораздо легче, чем в лесном массиве. В отличие от предшественников игра имеет датчик видимости «Camouflage Index», расположенный в правом верхнем углу экрана. Вероятность обнаружения снижается или повышается в зависимости от уровня освещенности и гармонии цвета одежды героя с окружающей обстановкой.

Уровень жизненных сил Snake вынужден поддерживать, охотясь на обитателей джунглей. Голодание приведет к снижению меткости и ловкости: довольно сложно вести прицельную стрельбу дрожащими немощными руками! Разнообразный рацион включает дичь, рыбу и мясо. Правильное питание также поможет избежать переохлаждения холодными ночами. Искусственный интеллект противников претерпел положительные изменения. Солдаты обращают внимание на следы, оставленные на влажной почве, примятую траву, шелест веток. Патрульные умеют слушать, поэтому торопливые шаги могут выдать диверсанта. Snake, прячась в густой траве, способен обмануть людей, но в случае со специально обученными собаками дело обстоит несколько иначе. Животные могут учуять его по запаху. Единственный способ избежать обнаружения – укрыться в кронах высоких деревьев. Как только четвероногие стражи собьются со следа, они перестанут представлять опасность. Согласно заявлению Хидео Кодзима, боссы игры смогут использовать технику пряток и находить укромные места, внезапно атакуя из засады. Разумеется, речь не идет о костюме-невидимке (Stealth Gear).

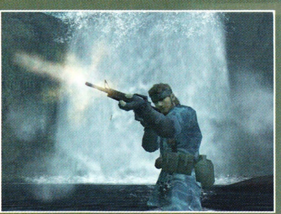
ТАЙНЫ ВЕЛИКОГО ЗМЕЯ

Вопреки беспочвенным слухам, набирающий обороты online-режим не будет использован в MGS 3. Возможно, игрокам позволят обзавестись новыми костюмами, но не более. Скачивание дополнительных уровней на манер Splinter Cell реализовано не будет.

Отсутствие информации о сюжетной линии Snake Eater стало камнем преткновения для журналистов. Вероятно, Snake отправится в путешествие во времени, расследуя деятельность таинственной организации The Patriots. Именно она инициировала масштабное финансирование и поддержку проекта Metal Gear на уровне администрации США. Секретные эксперименты велись еще в 60-х годах прошлого века. Двенадцать личностей, скрытых от глаз общественности и прессы, управляли «холодной войной», преследуя свои собственные интересы. Snake попадает в джунгли в тылу врага где-то в глубине Северной Кореи, с целью проникновения на секретную военную базу. Герою не приходится рассчитывать на помощь со стороны. Видимо, даже знаменитые беседы с помощью видеотелефона «CODEC» не будут представлены. Эта новость должна прийтись по вкусу большинству поклонников сериала, так как бессмысленные многочасовые беседы уступят место действию. Новые подробности многообещающей игры для PlayStation 2 станут доступны только на выставке E3, которая пройдет в Лос-Анджелесе в мае 2004 года.

>>>







ИГРА	METAL GEAR (ИСТОРИЯ)
САЙТ	WWW.KONAMIJPN.COM
ЖАНР	STEALTH-ACTION
РАЗРАБОТЧИК	KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, SILICON NIGHTS
ИЗДАТЕЛЬ	KONAMI

К СВЕДЕНИЮ

Metal Gear Solid: Codename ACID — портативная версия игры для будущей карманной консоли Sony PSP, которая готовиться к выходу вместе с запуском консоли. Пока нельзя сказать ничего основательного, но судя по тому, что было показано на прошедшей E3, игра ничуть не уступает своему собрату на PS2 как графически, так и в плане возможностей персонажа. Возможно, с выходом MGS: ACID мы узнаем новые подробности из жизни Solid Snake'a. Напомним, выход Sony PSP намечен на начало следующего года в Японии.

С ЧЕГО ВС Е НАЧИНАЛОСЬ...





ЗМЕИНЫЕ ИСТОРИИ

Сериал Metal Gear стал основой для нового жанра Stealth-Action. Он всегда удивлял геймеров новаторским подходом к организации игрового процесса. Умение находить укрытие и молниеносно наносить удар, оставаясь незаметным для неприятелей, понадобилось впервые. Игры, сочетавшие элементы рукопашного боя с перестрелками из автоматического оружия и переговорами по радио, были в диковинку. Разумеется, данный проект в одночасье приобрел огромную армию фанатов.

В 1987 году в продажу поступила оригинальная игра Metal Gear на приставке MSX. В 1988 проект был переиздан на 8-битной Nintendo. История рассказывала о нелегкой судьбе бойца под кодовым именем Snake из секретного спецотряда Foxhound. Он был вынужден пройти множество испытаний и побывать в Занзибаре, чтобы встретиться со злодеем по имени Bigboss. Незадолго до расправы с негодяем Snake узнал, что Bigboss был его отцом. Продолжение не заставило себя долго ждать и в 1990 году Metal Gear 2: Snake's Revenge с обновленной системой управления и набором смертельно опасных миссий вновь приковал внимание владельцев Nintendo и любителей шпионских приключений. Фанаты великого «Змея» познакомились с его отчаянным другом Фрэнком Иегером, известным под псевдонимом Gray Fox. На войне, как известно, друзья могут встречаться по разные стороны баррикад. Два воина оставались верными своему долгу и сражались в рукопашном поединке на усеянном минами поле.

Эпоха двухмерной графики незаметно подошла к концу и череда релизов на Gameboy Color, MSX, Nintendo и Atari неумолимо приближала время кардинальных инноваций. Выход Metal Gear Solid в 1998 году на Sony PlayStation произвел эффект разорвавшейся бомбы. Знаменитые беседы с использованием видеотелефона «CODEC» стали визитной карточкой игры. Полностью переделанный игровой процесс, прекрасное графическое исполнение, потрясающие заставки на движке игры значительно расширили круг поклонников сериала. Metal Gear стала культовой игрой. Возвращение Фрэнка Иегера в облике кибермашины и появление новой ключевой фигуры - Shalashaska (Revolver Ocelot) обозначили новое направление развития сюжетной линии. На захваченном террористами острове Shadow Moses смельчаку предстояло предотвратить ядерную угрозу. Дополнительные 300 виртуальных миссий, содержавшиеся в игре Metal Gear Solid Integral, получили признание на Родине в Японии, а также за океаном в США и Европе в дополнении под названием Metal Gear Solid VR Missions.

В 2001 году счастливые обладатели Sony PlayStation 2 увидели продолжение сериала — игру Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Владельцам Microsoft Xbox и PC пришлось ждать 2003 года и выхода в свет проекта Metal Gear Solid 2: Substance, начиненного 500 виртуальными миссиями, бонус-режимом катания на скейтборде, а также 5 заданиями с оригинальным сюжетом.

Основной сценарий был посвящен событиям, имевшим место после завершения истории на острове Shadow Moses. Snake ушел из вооруженных сил в отставку и создал организацию Filantropy. Вместе со своим другом, доктором Хэлом Эмериком по прозвищу Octacon, Snake стал препятствовать распространению оружия массового уничтожения. Большая часть игрового времени была необдуманно отдана новому действующему лицу — оперативнику под кодовым именем Raiden. Со стороны фанатов сериала последовала критика в адрес создателей. Стать хитом игре помогло графическое исполнение, остающееся великолепным и по сей день. Доказательством этому служит выход римейка первой части игры на приставке Nintendo GameCube.

2004 год принес оживление в ряды фанатов GameCube. Metal Gear Solid: Twin Snakes, содержащий схожее с PlayStation 2 версией графическое исполнение и сюжет оригинальной части Metal Gear Solid, стал эксклюзивом компании Nintendo. В отличие от PSone версии все заставки и реплики были заново переписаны.

В конце 2004 года в Японии ожидается премьера продолжения истории, которая станет последней для нынешнего поколения игровых систем. Название новой игры Metal Gear Solid 3: Snake Eater выбрано не случайно. Абсолютно новые принципы выживания и методы борьбы с противниками диктуют использование усовершенствованных тактических маневров. Snake должен, пробираясь сквозь джунгли, попасть на секретную базу, где разрабатывают новое оружие. Название для фанатов игры очевидно — Metal Gear. Snake должен будет охотиться стараясь прятаться от диких зверей и избегать ловушек. Игра Metal Gear Solid 3: Snake Eater, по заявлению Хидео Кодзимы, автора и духовного лидера сериала, не должна была появиться на нынешнем поколении игровых систем. Абсолютно новый движок, дающий большую свободу и избавляющий от необходимости бегать в закрытом пространстве, — это настоящий сюрприз для ценителей качественной графики, поклонников PlayStation 2. Невероятная детализация окружающей среды и прекрасное визуальное оформление уровней заметны даже по видеороликам, продемонстрированным в 2003 году на выставках E3 в Лос-Анджелесе и Tokyo Game Show.

Призрачное будущее сериала окружено тайной, свойственной компании Konami. Metal Gear Solid New Generation обязательно появится на PlayStation 3. История таинственной организации The Patriots, упомянутая вскользь в Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, должна получить продолжение. Миссия спасителя мира еще не завершена. До свидания Snake, до скорой встречи!

АНДРЕЙ МИРОНОВ



ОСТОРОЖНО, БЕЛКИ!

Conker Live and Reloaded

Рыжий матерщинник Конкер переезжает с Nintendo 64 на Xbox, чтобы доказать всем и каждому, кто в доме хозяин

ИГРА	CONKER LIVE AND RELOADED
САЙТ	WWW.CONKER.COM
ЖАНР	ACTION/ADVENTURE
ПЛАТФОРМА	XBOX
РАЗРАБОТЧИК	RARE WWW.RARE.CO.UK
ИЗДАТЕЛЬ	MICROSOFT
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1-16 ONLINE
ДАТА ВЫХОДА	07/12/2004 31/12/2004 31/12/2004



CONKER LIVE AND RELOADED

Белка управляется со световыми мечами не хуже опытного джедая

Истинный герой не умирает – даже если матерится, пьет как сапожник и может похвастаться длиннющим рыжим хвостом. Он останется героем, несмотря на отвратительный характер и выпирающие передние зубы. И будь он хоть трижды белкой – настоящий герой всегда заслуживает, чтобы ему дали второй шанс. Владельцы Xbox и им сочувствующие могут спать спокойно – будущей весной все их проблемы будут решены, потому что Он возвращается! И горе тем, кто встанет у Него на пути...

ИЗ ГЛУБИНЫ ВЕКОВ

Возьмемся предположить, что не было на Nintendo 64 игры более нахальной, более скандальной и более задиристой, чем Conker's Bad Fur Day. Проект, который поначалу задумывался, как очередной платформер «а-ля Super Mario 64» с милой белочкой в главной роли, за долгие годы разработки претерпел такие изменения, что после его выхода многие даже не сообразили, как на него реагировать.

Героем оказался наглый сквернословящий забулдыга, к тому же циник и изрядная сволочь; вместо привычного игрового процесса авторы BFD предложили нам дикий коктейль, в который угодили элементы самых разных жанров, причем 3D-action был не последним в числе ингредиентов. Кровь, какая бы бутафорская она ни была, текла здесь нескончаемым потоком, а куски тел летели во все стороны так обильно, как будто кто-то решил устроить бесплатную раздачу мяса. Рядом с этим безумством многочисленные Resident Evil и Silent Hill смотрелись просто наглядными пособиями из разряда «Любите природу, мать вашу» для детей младшего дошкольного возраста.

Одним словом, вечеринка удалась на славу: паскудная белка обзавелась нехилым штатом поклонников, товарищи из Rare подтвердили свой статус культовых разработчиков, а собиравшаяся к тому времени мирно отдать концы N64 напоследок обзавелась полновесным хитом и громко хлопнула дверью. Все потихоньку успокоились и стали ждать продолжения банкета – разумеется, уже на подоспевшем GameCube.

СЛУЧАЕТСЯ ВСЯКОЕ

Но история распорядилась по-своему. Отношения между Rare и Nintendo неожиданно стали портиться и, в конце концов, закончились плавным переходом англичан из-под крыла «большой N» в крепкие мужественные руки «большой X» под предводительством Microsoft Game Studios, которая давно уже присматривалась к столь лакомому куску. Сделав GameCube прощальный подарок в виде Star Fox Adventures, руководители Rare официально заявили, что отныне и впредь они любят только Xbox, после чего о студии долгое время вообще ничего не было слышно.

Вновь активно подавать признаки жизни Rare стала лишь недавно, в частности продемонстрировав сразу два своих проекта на прошедшей в мае E3'2004. Первым из них стала анонси-



ФАКТ

Следуя новой корпоративной политике Microsoft, разработчики наградили свое детище полноценным многопользовательским режимом и поддержкой сервиса Xbox Live! Коллективное сумасшествие на шестнадцать человек – вот чего не хватало Conker's Bad Fur Day.



К СВЕДЕНИЮ

Обновленный, посвежевший и заматеревший Conker выглядит как минимум грозно. Вряд ли стоит сомневаться в талантах Rare (подкрепленных деньгами Microsoft) и ждать от этой игры какого-либо подвоха. Перед нами — стопроцентный хит, и тот, кто посмеет в этом усомниться, пусть лучше побережет свои... гмм... короче, лучше ему поберечься.

рованная еще в 2001 году Kameo: Elements of Power (о ней мы поговорим как-нибудь в другой раз), ну, а вторым оказался резко омолодившийся Conker – теперь с красноречивой приставкой Live and Reloaded в названии.

НЕПРИКРЫТЫЙ ЦИНИЗМ

Переезд в новый формат предсказуемо пошел Conker на пользу, ибо разница между Nintendo 64 и Xbox огромна, и разработчики не поленились воспользоваться ею как следует. По сути, перед нами все та же Conker's Bad Fur Day, но настолько омолодившаяся, что мама дорогая!

Сюжет остался прежним: рыжая, неравнодушная к алкоголю белка влялывается (причем, исключительно с пьяных глаз) в одну неприятность за другой. Неприятности эти такого рода, что бедолаге остается либо выпутываться из них с минимальными потерями, либо оперативно присматривать себе могилку по сходной цене, благо, продавцы подобного добра всегда под рукой. Второй вариант Конкеру совершенно не нравится, и он прилагает все усилия, чтобы сохранить свою — заметим, абсолютно никчемную — жизнь. Добавим, что все вышеуказанное действо, еще сопровождается отборным, беличьим матом. Правда, с небольшим цензом-«пищалкой».

Обновленный, посвежевший и заматеревший Conker выглядит как минимум грозно

Не будем углубляться в дальнейшее описание беличьих злоключений. Кто играл в оригинал и так прекрасно обо всем осведомлен. Те, кто несчастливо избежал этой участи, получат шанс узнать обо всем самостоятельно – поверьте, это того стоит. Перейдем лучше к тем изменениям, которые превратили Conker's Bad Fur Day в Conker Live and Reloaded.

МОРДА — ЗАГЛЯДЕНЬЕ!

Как и следовало ожидать, игровой процесс остался в основе своей нетронутым, а главные метаморфозы коснулись технического воплощения проекта, прежде всего, графики. Даже сейчас, когда до ее выхода остается больше полугода, Live and Reloaded вызывает положительные эмоции у любого, кто его видел. Новый движок (кто бы рискнул переделывать старый?), кажется, выжимает из Xbox все, на что способна эта консоль. Десятки трехмерных объектов в кадре? Не проблема. Шикарные спецэффекты и сверхчеткие текстуры? Пожалуйста. Картинка прорисована до самого горизонта – никакого тумана, никаких появляющихся из пустоты кусков пейзажа, вообще ничего, к чему можно было бы придраться. Единственная жертва, на которую разработчикам пришлось пойти ради подобного великолепия – зафиксировать частоту смены кадров на отметке в 30fps, но разве такую уступку можно воспринимать всерьез?

И ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ — ТОЖЕ НИЧЕГО

Помимо графики, заметно изменилось управление, переделанное под нужды Xbox-контроллера. Поначалу все кажется стандартным: за перемещение отвечает левый аналоговый джойстик, кнопка «А» активизирует прыжок; дважды нажав ее, можно заставить Конкера выполнить атаку, как и в любом стандартном платформере. Но стоит нашей белке обзавестись чем-нибудь огнестрельным – и управление становится как в каком-нибудь заправском FPS. С помощью правой аналоговой рукоятки осуществляется наведение, через удобное круговое меню мы можем копаться в арсенале, выбирая подходящее орудие убийства, прочие кнопки помогут вовремя уклониться от вражеских атак, бросить гранату или перейти в режим снайперской стрельбы.

ВРЕМЯ ПОКАЖЕТ, «ХУ ИЗ ХУ»

Обновленный, посвежевший и заматеревший Conker выглядит как минимум грозно. Вряд ли стоит сомневаться в талантах Rare (подкрепленных деньгами Microsoft) и ждать от этой игры какого-либо подвоха. Перед нами – стопроцентный хит, и тот, кто посмеет в этом усомниться, пусть лучше побережет свои...г-мм...короче, лучше ему поберечься.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Один из потенциальных лидеров библиотеки Xbox на будущий год. Бронебойная смесь юмора, стеба, красивой графики и проверенного временем игрового процесса обеспечит Conker Live and Reloaded поддержку масс и ненависть конкурентов.

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО



Только в Conker можно встретить Смертносного-Медведя-с-косичками!

ИГРА	STREET RACING SYNDICATE
САЙТ	WWW.NAMCO.COM
ЖАНР	RACING
ПЛАТФОРМА	PS2, XBOX, GC
РАЗРАБОТЧИК	NAMCO
ИЗДАТЕЛЬ	EUTECHNYX
ДАТА ВЫХОДА	31/08/2004

Street Racing Syndicate





У этого проекта большая предыстория. Будучи задуманным как хит для консоли 3DO в 1994'ом, а затем как многообещающий эксклюзив для 3DO M2, Street Racing Syndicate не вышел ни на той, ни на другой платформе. Он пошел в архив после ухода компании 3DO с рынка консолей, оставив только пару невнятных скриншотов и слухов, впоследствии замыленных и обмусоленных мировой игровой прессой. Время прошло, страсти утихли, и права на издание игры случайно оказались у компании Namco. Популярность «стрит-рейсинга», вновь поднятая фильмом «Форсаж» (Fast and The Furious), волной накрыла весь автомобильный (и не только автомобильный) мир. Американский континент, засуетившись, начал выбрасывать на рынок игры и развлечения соответствующей тематики. После спорного успеха NFS: Underground от Electronic Arts уже почти американская компания Namco решила рискнуть и выпустить Street Racing Syndicate десятилетней давности, зато с солидным багажом — полногрудыми девушками, мокрым асфальтом, огромным гаражом машин, запредельной скоростью и богатым опытом серии Ridge Racer за плечами. Все, чего вам не хватало в Underground (и даже больше), по обещанию издателей прилагается. Ну и, конечно, красочные повторы. Все этой осенью! Ради этого стоило ждать десять лет...

КАТО ЯМАЗАКИ


PlayStation2
Xbox
GameCube
GARAGE
Eibach SPRINGS
55
SELECT COLOR
SELECT COLOR

– Как слышишь меня, Омега?
– Слышу отлично. Снижаюсь.
– Куда?!
– Вниз..
– Запрещено! Это не входит в наше зада..
– Вас плохо слышно, отключаюсь.

ЭКСКЛЮЗИВ!

ИГРА	ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR
ЖАНР	ACTION/FLIGHT
РАЗРАБОТЧИК	NAMCO
ИЗДАТЕЛЬ	NAMCO
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
ДАТА ВЫХОДА	31/12/2004
	11/01/2005
	31/01/2005

Ace Combat 5: The Unsung War

Так или иначе, но протанцевав подобную сцену в самом начале игры, редакционный самолет с оранжевым пилотом Оми действительно начинает стремительно снижаться, чтобы оценить единственный Самый Важный параметр в таких симуляторах – насколько детально проработана поверхность Земли!? На этот и остальные, мучившие нас вопросы, мы получим ответ в недалеко мбудущем.

Совладав с особенностями приставки PlayStation 2, разработчики наконец направили все свои умения в нужное русло и даже после великолепного Ace Combat 4, усовершенствовали все, что только можно. Известно что Ace Combat 5 станет еще более реалистичным, уровней будет больше – около 30-ти, а их размер удвоится по сравнению с четвертой частью. Самолетов будет чуть больше 50-ти, полностью лицензированных и отполированных. Будет даже знаменитый военный "Бо-









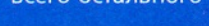




инг" (Boeing). Возможно мы опять получим сюжетные развилки, а количество сюрпризов и бонусов будет полностью зависеть от уровня статуса пройденной миссии.

Нововведение: **Wingman Command – позволит вам выступить в роли командира эскадрона, отдавая приказы налево и направо вашим стрелкам-пилотам, вы будете задавать и менять формацию вашего воздушного подразделения.**

Приземлившись эскадрильей подарков под Новый Год, диски с игрой появятся на прилавках в конце этого года в Японии, а в начале следующего – для



всего остального мира.

Несмотря на всю аркадность серии от NAMCO, Ace Combat – самая удачная консольная игра в жанре авиационных симуляторов.

СЕРГЕЙ ПОНОМАРЕНКО











ИСТОРИЯ



Ace Combat (Air Combat)
1995



Ace Combat 2
1997



Ace Combat 3: Electrosphere
1999



Ace Combat 04: Shattered Skies (Distant Thunder)
2001



Ace Combat 5: The Unsung War
2005

ИГРА	MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
САЙТ	WWW.MIDNIGHTCLUB3.COM
ЖАНР	DRIVING
ПЛАТФОРМА	PLAYSTATION 2, XBOX
РАЗРАБОТЧИК	ROCKSTAR SAN DIEGO
ИЗДАТЕЛЬ	ROCKSTAR GAMES
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	НЕ ОБЪЯВЛЕНО
ДАТА ВЫХОДА	23/11/2004
	ДЕКАБРЬ 2004

ФАКТЫ

НИЧЕГО СЕБЕ КОМПАНИЯ!
Американский журнал DUB, под эгидой которого выпускается Midnight Club 3, известен тем, что во всех подробностях рассказывает об автомобилях разнообразных «звезд». При этом особое внимание авторы журнала уделяют тем модификациям, которым их подвергают всякие знаменитости: рэпперы и топ-модели.

ЗВЕЗДНЫЕ ЗАБАВЫ

Midnight Club 3: DUB Edition

Почувствуй себя звездой шоу-бизнеса, потратив 100 тысяч виртуальных долларов на переделку виртуального автомобиля

Жанр автосимуляторов последние несколько лет явно находится на подъеме – громкие хиты от самых именитых издателей появляются чуть ли не каждые несколько месяцев. И, похоже, сбавлять обороты никто не собирается: у Electronic Arts на подходе Need for Speed Underground 2 и Burnout 3, Acclaim готовит Juiced, Namco вот-вот выпустит на прилавки Street Racing Syndicate, а трудоголики из Polyphony Digital не устают совершенствовать Gran Turismo 4. Не хочет оставаться в стороне от этого праздника жизни и издательство Rockstar Games, вознамерившееся утереть нос конкурентам игрой Midnight Club 3: DUB Edition.



КРУЧЕ ТОЛЬКО DUB!

Вы никогда не мечтали купить какую-нибудь баснословно дорогую иномарку, и переделать на свой вкус так, чтобы даже родной производитель ее не узнал? Если подобные мысли хотя бы иногда приходили вам в голову, то MC3: DUB Edition – прекрасный способ реализовать свои идеи на практике, не тратя целого состояния на эксклюзивный автомобиль и его дальнейшую модификацию.

Все, что от вас потребуется – выбрать понравившуюся машину (скажем, Ferrari) и зайти в специальный режим DUB, чтобы подвергнуть гордость итальянского (немецкого, английского, японского – кому как нравится) автопрома тысяче и одной модификации. Изменениям подлежит практически все, разве что каркас придется оставить нетронутым. После этого новоявленное чудо техники можно смело отправлять на городские улицы.

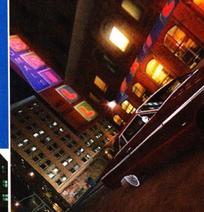
Кстати, о городах: их в Midnight Club 3 будет целых три штуки – Детройт, Сан-Диего и Атланта. Каждый был тщательно воссоздан стараниями художников и программистов – желающие не просто покататься с ветерком, но и на достопримечательности поглазеть (пусть и виртуальные) разочарованными не останутся.

На закуску разработчики пообещали сделать MC3 несколько проще предшественника: в свое время Midnight Club 2 вызвал немало нареканий завышенной сложностью. В новой игре от нее не останется и следа.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Похоже, нас ждет очередной красивый аркадный симулятор, в котором на первом месте – дорогие иномарки и возможность издеваться над ними как душе угодно. Вполне достойный соперник для Need for Speed Underground 2.

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО

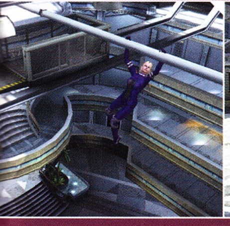














НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ АГЕНТА НИНЫ

Death by Degrees

ЖАНР	ACTION/FIGHTING
ПЛАТФОРМА	PLAYSTATION 2
РАЗРАБОТЧИК	NAMCO
ИЗДАТЕЛЬ	SCEE
ДАТА ВЫХОДА	26/10/2004
	31/12/2004
	30/03/2005
САЙТ	WWW.NAMCO.COM/GAMES/DEATHBYDEGREES

Разработчики недавно сформированного отдела Namco решились на смелый эксперимент. В конце 2004 года они обещают выпустить игру, главная роль в которой отведена хорошо всем знакомому по файтингу Tekken, бойцу – Нине Уиллиямс (Nina Williams). События DbD происходят незадолго до начала первого «турнира железного кулака». Спецагент Нина состоит в секретной британской службе M16. От начальства профессиональная убийца получает задание проникнуть на роскошный океанский лайнер и раскрыть некую террористическую организацию, попутно встречая как старых знакомых нам по Tekken'у персонажей, так и новых, которым предстоит еще сыграть свою главную роль.

Жанр проекта можно определить как action/adventure, а местами и beat'em up. Само собой, напрашивается сравнение с Rise to Honor. Нина легко управляется с огнестрельным и холодным оружием, а также в совершенстве владеет несколькими видами боевых искусств. Разумеется, недругам придется ой как несладко. Основная особенность игры – способность героини использовать «рентгеновское зрение», чтобы наносить удары в уязвимые точки противников. Не обошлось и без модного ныне замедления времени – slow motion. Приятно то, что уже сейчас игра может похвастаться очень удобным управлением, где левая аналоговая ручка отвечает за движение, а правая – за атаки (система управления такая же, как в Rise to Honor). Будем надеяться, что конечный продукт окажется действительно качественной игрой, а не халтурной поделкой, эксплуатирующей тему Tekken.

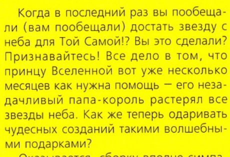
ОЛЕГ ГАВРИЛИН

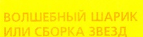


ИГРА	KATAMARI DAMACY
САЙТ	KATAMARIDAMACY.JP
ЖАНР	ROMANTIC ACTION
ИЗДАТЕЛЬ	NAMCO
РАЗРАБОТЧИК	NAMCO
ДАТА ВЫХОДА	15/09/2004 (США)
	18/03/2004 (Япония)

НА НЕБЕ ЗАКОНЧИЛИСЬ ЗВЕЗДЫ

Katamari Damacy









Когда в последний раз вы пообещали (вам пообещали) достать звезду с неба для Той Самой!? Вы это сделали? Признавайтесь! Все дело в том, что принцу Вселенной вот уже несколько месяцев как нужна помощь – его незадачливый папа-король растерял все звезды неба. Как же теперь одаривать чудесных созданий такими волшебными подарками?

Оказывается, сборку вполне симпатичных звездочек можно производить и на Земле. Например, из карандашей. Вы что, не верите? Вперед, навстречу ярким звездам!

ВОЛШЕБНЫЙ ШАРИК ИЛИ СБОРКА ЗВЕЗД

Представьте себе ядро планеты диаметром в пять сантиметров. Принцу предстоит катать маленький, но очень гравитационный мячик, к которому по вполне понятным причинам будет притягиваться все подряд. Наматываться будут карандаши, ластики, кружки, тюбики зубной пасты, банки, тапки и чем больше этот импровизированный ком – тем большие объекты смогут присоединиться к составлению звезды. Яблоки, арбузы, велосипеды, мусорные баки, скамейки, лестницы с детских площадок, деревья, столбы, трансляционные мачты. Со временем к вашему шарику начнут прилипать даже более крупные объекты - небоскребы, поезда, корабли и годзиллы, будут отчаянно липнуть к вашей жвачке, издавая при этом нечленораздельные звуки и крики протеста. Ощущения непередаваемые – все выполнено в очень хороших трех измерениях, а сам факт, что начинаем мы с комочка не больше наперстка, отчаянно бегая по столу и собирая с него крошки, не может не впечатлять, ведь потом мы уже солидно спрыгиваем со скатерти и наматываем как ее, так и стол на получившийся валун. Мир остается на своем месте – меняется лишь размер и высота камеры над уровнем земли. По достижении нужной величины своеобразного снежного шара, властитель Вселенной обязательно примет новую звездочку и запустит ее сиять ярко в небе. И пусть из нее торчат телевизоры, горшки с цветами, кошки и чьи-то ноги в каблуках – данное великолепие сопровождается не только потрясающей атмосферой балагана, но и хорошо смоделированной физической составляющей игры. Шарик будет пружинить и менять динамику своего движения каждый раз, как на него будет попадать, например, банка от кофе или хотя бы редактор какого-нибудь нового журнала. Увеличивая таким образом инертность и укладываясь при этом в определенные лимиты времени, можно добиться результата – неба, сияющего мириадами звезд.

NAMCO, SONY, SEGA!

Компания-создатель хита Pac-Man продолжает не только восхищать нас свежими и неординарными идеями, но и обещает выпустить их вне Японии. Как всегда – море драйва и нестандартное мышление, в свое время породившее в Японии Vib Ribbon, Chu Chu Rockets и Kuru Kuru Kururin, работает на одной частоте – в эти игры хочется просто играть. Katamari Damacy представляет собой тот самый случай, когда определить жанр сложно, а придумывать продолжение игре в другом мире не имеет смысла. Сама Namco определила жанр своего творения как Romantic Action.

ОМИ ТАЦУМАКИ

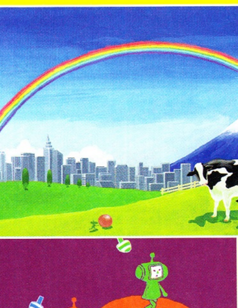
К СВЕДЕНИЮ

В Katamary Damacy используется весьма любопытный метод управления персонажем – с помощью аналоговых крестовин и только. Совсем как танк – одной можно порулить движущимся основанием, а другой – башней.

ФАКТ

Все объекты в игре имеют форму, приближенную к параллелепипеду – то ли из-за простоты расчетов при программировании, то ли из-за того, чтобы их было лучше наматывать на шарик, но как результат – игра приобрела некий LEGO-подобный шарм.





ВО ИМЯ ДОБРА И...

Bujingai: The Forsaken City



ИГРА	BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY
ЖАНР	ACTION
ПЛАТФОРМА	PLAYSTATION 2
РАЗРАБОТЧИК	TAITO
ИЗДАТЕЛЬ	BAM! ENTERTAINMENT
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
ДАТА ВЫХОДА	25/07/2004
	25/12/2003



От создателей Cowboy Bebop, Trigun и Onegai Teacher. Новый блокбастер: Bujingai: The Forsaken City. Кто в этот раз будет главным героем? Какой сюжет был выбран сценаристами? Обо всем этом и многом другом – после точки.

Пожалуй, ничем другим нельзя было бы выделить этот проект, если бы не: Тосихиро Кавамото (Toshihiro Kawamoto), работавший над аниме Cowboy Bebop и Wolf's Rain и Еске Курода (Yosuke Kuroda) – сценарист, известный по Trigun и Onegai Teacher. Вся колоритность игры на этом бы и закончилась, если бы не Тосихиро Кавамото, решивший срисовать дизайн главного героя Лау (Lau) с популярного в Японии J-Rock исполнителя – Гакта (Camui Gackt), который впоследствии помог и с озвучиванием. Подарив ему почему-то красные волосы, разработчики сделали интересный экшн (на любителя) про супергероя, суперчеловека, вооруженного двумя мечами и несущего возмездие во имя добра и чего-то там светлого. Действие происходит в постапокалиптическом мире, где полуразрушенные дома стоят покосившись, словно ожидая пока их не добьет Лау, а основными противниками являются неизвестные современной биологии особи. Замешав игровой процесс на полумистической атмосфере и прицепив к Лау арсенал акробатических трюков, создатели не учли одного: чтобы подобный продукт дошел до масс, нужна либо сумасшедшая графика, либо нужны нововведения в игровом процессе. Тоже сумасшедшие. Поскольку последнее найти в Bujingai сложно, давайте смотреть скриншоты и делать простые выводы – нравится, будем днем и ночью играть. Не нравится, но поклонник Гакта? Играть, играть. Совсем не нравится и музыканта обходили стороной – срочно на кухню, завтракать бутербродами с колбасой. Колбасой вниз.

ОМИ ТАЦУМАКИ







ИГРА	KAIDO BATTLE 2
САЙТ	WWW.GENKI.CO.JP
ЖАНР	ГОНКИ
ПЛАТФОРМА	PLAYSTATION 2
РАЗРАБОТЧИК	GENKI
ИЗДАТЕЛЬ	GENKI
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1-2
ДАТА ВЫХОДА (EU)	2005
(JP)	26/02/2004

ЦЕПНАЯ РЕАКЦИЯ

Kaido Battle 2: Chain Reaction

Активно закачивающих в кровь адреналин гоночных
становится все больше и больше. Танцуя на асфальтов
дорогах, машинки блистают своими полированными
ками, листочками веточек деревьев, отражающихся в
сте с небом на стеклах и следами от резиновых колес
дороге. С тех пор, как мир стал видеть консольные тво
ния про автомобили именно такими, не прекращается
ток пластиковых упаковок с изображениями дорожн
знаков и капотов. Kaido Battle 2 исключением не являет
но может похвастаться некоторыми отличиями. Во-перв
это настоящие многоуровневые трассы, с которых мож
скатиться под хорошим уклоном вниз, построенные
принципу отрезков – в определенный момент игры д
тупны различные сегменты одной и той же дороги. Во-в
рых, в духе Genki, максимально реалистичная физичес
модель и детально проработанный тюнинг машины
себя. Наконец, возможность составить свой саундтрэ
каждый поверженный противник будет дарить кусо
музыки, сэмпл, который можно на свой вкус аранжи
вать, смешать с другими и объявить своим именным г
ном. Последняя возможность выполнена в виде опции
музыкальный колорит в игру честно привносит. Впроч
Kaido Battle 2 суждено понравиться не только диджеям
и любителям хорошего драйва – кристально чистое из
ражение, более трехсот соперников и классическая си
ма зарабатывания денег задержат у телевизора надол

ОМИ ТАЦУМАКИ

В ПОИСКЕ ДРУЗЕЙ...

Сотрудничество Square Enix и компании Disney продолжается, а это значит, что не за горами появление Kingdom Hearts II – продолжения одной из самых ярких и красочных игр для PlayStation 2

Борьба мальчика Соры и его друзей Дональда и Гуфи против чудовищной, разрушающей миры Heartless продолжается. Более того, теперь она станет ожесточенной как никогда раньше. В ней примут участие как уже известные по Kingdom Hearts персонажи, так и совершенно новые лица: Auron из Final Fantasy X, некто неизвестный из FF-X2 и даже Микки, собственной персоной.

Цель героев не сильно изменилась: Сора все также в поисках потерянных друзей – Рикю и Кайри, а Дональд и неунывающий Гуфи, ищут короля Микки. Разработчики старательно скрывают подробности сюжета; в секрете держат и те преобразования, которым подвергнется игровой процесс. Но, даже несмотря на такую суровую информационную блокаду, мало кто сомневается в успехе проекта. Тем более, что случай рассказать о нем авторам представится еще не раз – выход игры запланирован только на следующий год.

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО



ИГРА	KINGDOM HEARTS 2
САЙТ	WWW.KINGDOMHEARTS2.NET
ЖАНР	ACTION/RPG
ПЛАТФОРМА	PLAYSTATION 2
РАЗРАБОТЧИК	SQUARE-ENIX
ИЗДАТЕЛЬ	SQUARE-ENIX
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
ДАТА ВЫХОДА (США)	14/09/2005
(Япония)	31/12/2004

Kingdom Hearts 2







ИГРА	THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY
САЙТ	WWW.RIDDICKGAME.COM
ЖАНР	ACTION/STEALTH/ADVENTURE
ПЛАТФОРМА	XBOX
РАЗРАБОТЧИК	STARBREEZE WWW.STARBREEZE.COM
ИЗДАТЕЛЬ	VU GAMES СОВМЕСТНО С TIGON STUDIOS
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	01/06/2004 (US), 13/08/2004 (EU)

50/60
DTS
US

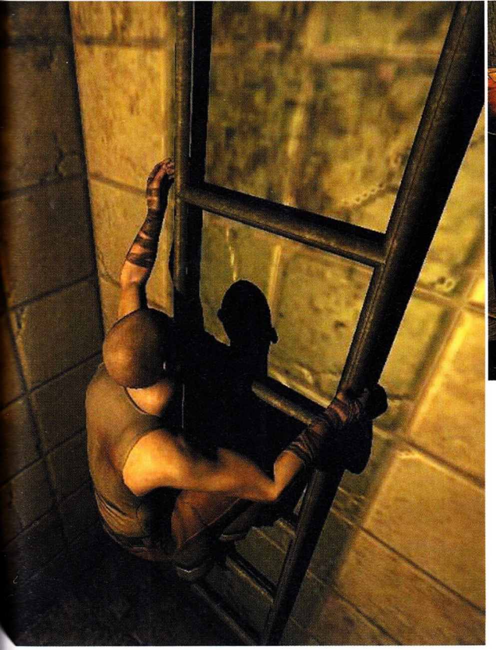
ИСТИННЫЙ ФУРИЕЦ

Chronicles of Riddick

АНДРЕЙ МИРОНОВ

В интересное время живем. Буквально на наших глазах ломается давно сложившийся стереотип о том, что созданные на основе кинолицензии игры потенциально не могут быть качественными

ИСТИННЫЙ ФУРИЕЦ





ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ



Графическое исполнение Chronicles of Riddick повергает в шок. Объективно говоря, это самая красивая консольная игра из существующих на сегодняшний день. Подобная графика ожидается только в DOOM III и Half-Life 2. Прибавьте сюда еще и продвинутую систему освещения, интерактивное окружение, отличную, непередаваемую атмосферу и вы получите игру, перед которой наступят на свои старые мозоли владельцы других систем и "персоналок". Пожалуй, ради такого многие люди Xbox и покупают.

Оказывается, приложив должную степень усердия, вполне можно создать стоящее игровое воплощение того или иного фильма. Для этого всего лишь нужно проявить немного изобретательности. К сожалению, не все разработчики готовы тратить время на подобные проекты. Отсюда и печальный результат – больший их процент иначе как халтурными поделками назвать просто нельзя.

Но когда, вопреки ожиданиям, какая-нибудь из подобных игр оказывается сделана на удивление добротно, мы с восхищением раскрываем рты. Как ни удивительно, Chronicles of Riddick служит наглядным примером того, что некоторые разработчики все-таки перестали бояться привносить собственные оригинальные задумки в игры по кинолицензиям. Более того, обозреваемая игра с уродливой аббревиатурой CoR:EfBB, является собой едва ли не эталон высочайшего качества.

СИЖУ ЗА РЕШЕТКОЙ В ТЕМНИЦЕ СЫРОЙ

История CoR:Escape from Butcher Bay повествует о грандиозном побеге самого опасного галактического преступника Ричарда Б. Риддика (Richard B. Riddick) из пренеприятнейшего заведения под названием Butcher Bay. Эта космическая тюрьма относится к списку тех мест, в которых вам, наверняка, меньше всего захочется праздновать наступление Нового Года. Видимо Риддику она тоже пришлась не по душе.

Таким мы ожидали видеть новый Oddworld, таким представляли The Great Escape, но "Riddick" прыгнул далеко вперед, хотя в обоих случаях цель была одна и та же — побег из тюрьмы

Как видите, сюжетно Escape from Butcher Bay весьма отдаленно связан с двумя фильмами, главную роль в которых сыграл Вин Дизель (Vin Diesel). Создатели решили пролить свет на прошлое главного героя и поведать о его «славных» похождениях до того, как Риддику выпала участь стать «единственной надеждой галактики» со всеми вытекающими из этого последствиями.

ДЕЛО ТЕХНИКИ

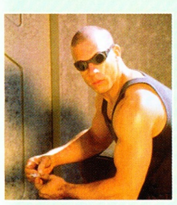
Для повышения эффекта присутствия игра протекает в режиме от первого лица. Такое решение представляется более чем удачным, так как позволяет увидеть события, не робко выглядывая из-за могучего плеча Дизеля (в случае, если бы это был 3rd-person action), а как бы непосредственно принимая в них участие. Тем не менее, часто камера будет переключаться на режим от третьего лица. Подобное происходит, например, в диалогах или роликах на

ДОП. ИНФО

Отдельного упоминания заслуживает звуковое сопровождение игры. Выстрелы винтовок, крики противников, общий звуковой фон – просто великолепны. Приятно удивляет и то, что практически все встречающиеся на вашем пути NPC наделены свои голосом и уникальным характером. Для озвучки было приглашено действительно ОЧЕНЬ много талантливых людей. Помимо Вина Дизеля в работе принимали непосредственное участие Кол Хозер (Cole Hauser), Кристен Леман (Kristen Lehman), Рон Перлман (Ron Perlman) и Уиллис Беркс (Willis Burks).

ИСТОРИЯ

В 2000 году в прокат вышла кинолента режиссера Дэвида Твохи (David Twohy) Pitch Black (рабочее название – Nightfall). Несмотря на более чем скромный по голливудским меркам бюджет в 23 млн. долларов, фильм получился настолько удачным, что вскоре было принято решение снимать продолжение. The Chronicles of Riddik мог похвастаться уже 120 млн. бюджетом, около 11.5 млн. из которого ушло в качестве гонорара Вину Дизелю, исполнявшему роль главного героя – опаснейшего галактического преступника Ричарда Б. Риддика. Видимо, оставшихся 108.5 млн. никак не хватило, чтобы снять хороший фильм – кинолента с треском провалилась в кинопрокате. До сего момента кассовые сборы предполагаемого блокбастера составили всего 51.2 млн. Дополнительную информацию можно найти на сайтах www.pitch-black.com и www.thechroniclesofriddick.com соответственно.





движке, а также, когда главный герой спускается/поднимается по лестницам или же выполняет разного рода акробатические трюки. Кажется, это наиболее удачный ход для игры такого типа — то, чего нам так недоставало в Shenmue.

В отличие от других action-игр, где по мере прохождения враги становились все живучее, а оружие все разрушительнее, в CoR:EfBB вам предстоит немало побегать с голыми руками. Использование различных «стволов» в игре приветствуется, но никак не является обязательным. Ничто не мешает главному герою спрятаться в тени и подождать, пока охранники отвлекутся, и проскочить мимо. В такие моменты, рекомендуется присесть, чтобы экран приобрел форму выпуклой линзы, увеличивая круг обзора. Характерно, что, если беглеца никто не видит, пейзаж погружается в синие тона – это означает, что спрятались вы надежно. При этом Риддик периодически отпускает что-то вроде: «Темнота... Люблю вдыхать ее запах по утрам!»

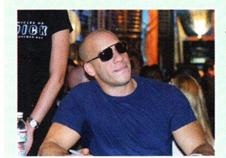
Интересно реализована система stealth kill. Подобно Сэму Фишеру, Риддик может незаметно подкрасться к очередному супостату и легким движением руки свернуть последнему шею. Впрочем, способ убийства зависит от выбранного оружия. Уровень насилия зачастую зашкаливает.

Достойное применение нашлось и знаменитой возможности видеть в темноте, что зачастую сильно помогает справляться с противниками в различных ситуациях. После того, как Риддик получит в свое распоряжение эту замечательную способность, игроки вольны в любой момент переключаться между нормальным режимом зрения и тем, что называется eye-shine.

ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО ВИН..? РИДДИК!

Риддику постоянно придется вступать во взаимодействие с жителями Butcher Bay. Кто-то поведает преступнику о последних событиях и новостях, кто-то

К СВЕДЕНИЮ



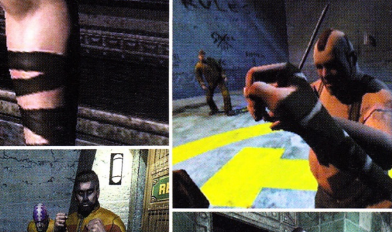
В качестве хитрого коммерческого хода Вин Дизель был приглашен на прошедшую E3. 13 мая звезда, окруженная четырьмя серьезного вида телохранителями, давала интервью журналистам, не изъявляя особого желания общаться с целой толпой поклонников и поклонниц. Однако, в конечном итоге, представители VU Games настояли на том, чтобы знаменитость уделила часть своего драгоценного времени на раздачу автографов.

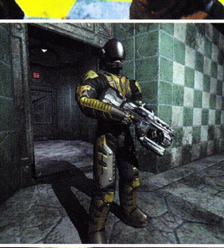
ИСТИННЫЙ ФУРИЕЦ



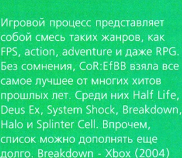


Пожалуй, ни в одном представителе жанра FPS, нет такой впечатляющей системы рукопашного боя, как в "Риддике". Драться игрокам предстоит немало, поэтому Риддику доступно большое число атакующих движений, из которых даже можно составлять внушительные связки ударов.





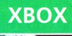




Игровой процесс представляет собой смесь таких жанров, как FPS, action, adventure и даже RPG. Без сомнения, CoR:EfBB взяла все самое лучшее от многих хитов прошлых лет. Среди них Half Life, Deus Ex, System Shock, Breakdown, Halo и Splinter Cell. Впрочем, список можно дополнять еще долго. Breakdown - Xbox (2004)

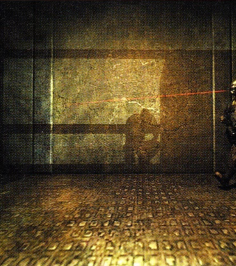












То, чего мы не смогли увидеть в кино-реализации "хроник", мы увидели в игре. Игра дала нам не просто фильм, а полноценное участие в нем и мы в полном праве назвать игру интерактивным фильмом. Возможно на наших глазах наконец-таки родился новый и вполне реальный жанр

ДОП. ИНФО

Уже сейчас на DVD доступен мультипликационный фильм Chronicles of Riddick: Dark Fury режиссера Питера Чанга (Peter Chung – Animatrix серия 'Matriculated'). Картина повествует о событиях, произошедших в промежутке между Pitch Black и The Chronicles of Riddik. Помимо возможности установить режим Widescreen и поддержки Dolby Digital 5.1 Surround, в издании присутствует солидный набор бонусов и дополнительных материалов. Официальный сайт мультфильма – www.darkfurydvd.com







подскажет, что нужно делать дальше и куда идти, а некоторые обязательно попросят сделать для них «маленькое одолжение». Удивительно, но задания иногда попадаются очень оригинальные. И пусть игра сама по себе следует линейному сюжету, подобная находка добавляет в процесс толику интерактивности.

Получается так, что техническая сторона игры является наиболее слабой ее стороной (в сравнении со всем остальным, разумеется). Несмотря на запредельно высокое качество картинки и слухи о том, что «Хроники Риддика» являются якобы неотполированной демоверсией движка, еще не вышедшего DOOM 3, в реализации системы динамического освещения есть свои просчеты. Самый заметный из них – местами слишком контрастная, черная тень персонажа, которая имеет обыкновение неожиданно «выпрыгивать» из-под ног и «становиться» отдельно от ее хозяина. Так что невольно начинаешь понимать значение фразы «бояться собственной тени». При таких вот "глюках", «Риддик» остается одной из самых графически совершенных игр на XBox. Кинематографичные текстуры спецэффекты и свет. Отличные, живущие своей жизнью, проработанные персонажи игры, причем далеко не самые главные и интерактивность с ними. Пример: если побил кого-нибудь, то в следующий раз встретившись с ним, по состоянию его лица можно понять все. Если уж убил кого-то, то (извини приятель...) возможно больше в игре ты его никогда не увидишь. Такова суровая реальность мира «Риддика». Еще пример: если противника много, то скорее надо отвлечь его, а потом вырубить все освещение в отсеке, постреляв в лампочки или выключив рубильник, тем самым внеся смуту в стан врага. В темноте особенно красивы яркие вспышки огня из автоматов паникующих и стре-

ИСТИННЫЙ ФУРИЕЦ



• Сногсшибательная графика
• Потрясающая атмосфера
• Преинтереснейший игровой процесс



• Небольшие проблемы с тенью
• Долгая загрузка новых карт
• Слишком короткая, как и все хорошие игры

ФАКТЫ

О возможности появления CoR:EfBB на PS2 до сих пор ходит множество слухов и домыслов. VU Games отказываются давать какие-либо внятные комментарии и уклончиво отвечают на вопросы журналистов. Однако из определенных источников известно, что Starbreeze работает над версией игры для приставки от Sony. Вызывает недоумение, каким образом разработчики собираются оптимизировать фантастическую графику Escape from Butcher Bay под скромные возможности PS2, ведь «урезания» чреваты потерей великолепной атмосферы игры.

ляющих друг в друга, врагов. Затем, включаем свет.

РОЖДЕНИЕ ЖАНРА

Редкий случай, но это – не просто игра, а маленький живой мирок. Мирок, исполненный тьмы и жестокости, где сентиментальность считается сортом глупости, а наивность наказывается смертью. Здесь проявление великодушия смотрится также абсурдно, как пятнышко грязи на отполированной до блеска макушке Вина Дизеля. Вы не найдете в «Риддике» сухости Splinter Cell или аркадности Breakdown. Вместо этого – симулятор побега инопланетного заключенного из бесконечной тюрьмы, с бездонными шахтами, тюремными камерами, внеземными конструкциями, подземельями и отсеками, соединенными в одно общее пространство хитрыми переходами и сложной системой вентиляции, и атмосфера – непередаваемая атмосфера, сравнимая разве что, с атмосферой старых добрых текстовых adventure 80-х. Для того, чтобы описать всю красоту игры вряд ли можно обойтись без слов, за которые сегодняшнее приличное общество вполне может указать на дверь. Но этим-то этот мирок и притягивает внимание. Попав сюда очень сложно выбраться из этой липкой паутины и единственное, пожалуй, о чем можно сожалеть после того, как последняя строчка титров убегает за границу экрана – это то, что удовольствие от путешествия длилось всего лишь каких-то девять часов.

Наш заключенный опасен и с голыми руками. Если вас заметили враги, достаточно подбежать к одному из них, перехватить оружие и произвести выстрел ему же в голову. Для этого необходимо, улучив момент, вовремя нажать правый триггер.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В адрес Chronicles of Riddick можно долго петь дифирамбы. Можно было бы даже написать роман, если бы мы выпускали не журнал, а книгу. Другой вопрос: а стоит ли в сотый раз повторять очевидный факт? Ведь эта игра – одна из лучших проектов, которые могут предложить современные консоли. Мы честно хотели поставить ей полную «10», но все-таки нашли несколько мелких огрехов... и все равно поставили ей «10»!!! Тем не менее, недоработки никак не могут испортить удовольствие от этого почти стопроцентного шедевра. А за удовольствие мы платим адекватной оценкой.

10/10









ЭКСКЛЮЗИВ!



ИГРА	ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
САЙТ	WWW.ONI-MUSHA.COM
ЖАНР	ACTION/ADVENTURE
ПЛАТФОРМА	PS2
РАЗРАБОТЧИК	CAPCOM
ИЗДАТЕЛЬ	CAPCOM
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	09/07/2004
	27/04/2004
	26/02/2004

А ДО ПАРИЖА РУКОЙ ПОДАТЬ...

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО



Onimusha 3: Demon Siege

Самураи, демоны, феи и французские полицейские – Capcom предлагает вашему вниманию коктейль под названием Onimusha 3

Если верить авторам сериала Onimusha, расписание благородного самурая должно выглядеть примерно так: завтрак, встреча с демоном, спасение красавицы, обед, спасение мира, ужин. Недавняя Onimusha 3 вносит в этот перечень некоторые коррективы – между встречей с демоном и спасением красавицы добавляется путешествие во времени по специальной льготной путевке. Желательно в Париж или какую-нибудь другую европейскую столицу.

ГЕНЕРАЛЫ И РЯДОВЫЕ

Главная проблема всех злодеев – слишком тупые или самонадеянные подчиненные. Вреда от вторых иной раз больше, чем от первых. Пока лорд Нобунага Ода, строил зловещие планы по покорению Японии шестнадцатого столетия, его штатный гений Гильденштерн, никого не спросив, решил испытать в Париже наших дней машину времени. В результате столь смелого эксперимента во французской столице оказался сам горе-испытатель и целая армия монстров в придачу.

Одна беда – за Гильденштерном в Европу XXI века последовал злейший враг демонов самурай Самоноске, а

Нововведений в Onimusha 3 по сравнению с предшественницами не так уж и много, но вполне достаточно, чтобы говорить о прогрессе сериала

А ДО ПАРИЖА РУКОЙ ПОДАТЬ...





в феодальную Японию угодил офицер французского спецназа Жак Бланк, подозрительно напоминающий актера Жана Рено. Понятно, что подобные технические накладки грозят серьезными проблемами Нобунаге и всей его шайке, так как не планировавшие межвременной круиз герои решили безотлагательно поставить злодеев на место.

ВРЕМЕНА МЕНЯЮТСЯ

По сравнению с предшественницами нововведений в Onimusha 3 не так уж и много, но достаточно, чтобы говорить о прогрессе сериала. Не слишком решительно и в основном по мелочам, но Capcom все же подверг самурайскую сагу ряду преобразований, главным из которых можно считать аналоговое управление. Словами не описать сколько мучений доставляла многим игрокам возня с неудобной и жесткой крестовиной. Теперь страдания позади – Самоноске, Жак и другие бойцы идеально слушаются левой аналоговой рукоятки, покорно двигаясь в нужном направлении, и уже не ассоциируются с плохо смазанными роботами.

Раскладка основных кнопок осталась прежней, но часть из них получила дополнительные функции (прежде всего это касается более «продвинутого» Жака). Бои, которые раньше были предельно просты и обычно сводились к прямолинейному избиению врагов (независимо от их размеров и количества) теперь потребуют от вас большей осмотрительности, умения маневрировать и находить у противников слабые стороны, что иногда не так-то просто.

Как ни странно, но Самоноске и Жак, вопреки ожиданию многих, в сражениях не являются полными двойниками. Самурай, что вполне логично, лучше управляется с мечами и тому подобным оружием ближнего боя. Француз становится настоящей машиной разрушения, когда в его руке оказывается гибкий хлыст, позволяющий Жаку дотягиваться даже до воздушных недругов (Самоноске для этого требуется лук) и перепрыгивать через пропасти с грацией Тарзана. А на случай добивания врагов у француза всегда припасен хороший, добрый револьвер, который никогда не подведет.

Кстати, для тех, кто желает отточить свои навыки в спокойной, лишенной нервозности обстановке, существует специальный

К СВЕДЕНИЮ

Выход Onimusha 3, был немного затянут, но что бы оправдать доверие фанатов и частично компенсировать время ожидания долгожданной игры, компания Capcom выпустила целую коллекционную линейку "штучек" с символикой Onimusha 3: фигурки персонажей, часы, карточки памяти и даже специальный Katana-controller – джойстик в виде японского короткого меча, причем с подставкой. Интересно только, как он все-таки работает!?





















К СВЕДЕНИЮ

Хотя в сериале Onimusha лорд Нобунага Ода представлен королем демонов-генма и потенциальной угрозой всему живому, реальный Нобунага, действительно живший в Японии в 16 веке заметно отличался от образа, созданного буйной фантазией сценаристов. Этот видный полководец и политический деятель положил начало объединению феодальной Японии и провел ряд важных государственных реформ. К сожалению, довести свои планы до конца ему не удалось: преданный своим военачальником Акечи Мицухиде и попавший в окружение, Нобунага покончил жизнь самоубийством.





ИСТОРИЯ



Onimusha: Warriors
PS2 2001



Genma Onimusha
Xbox 2002



Onimusha 2
PS2 2002



Onimusha Buraiden (Warriors)
PS2 2003



Onimusha Tactics
GBA 2003



Onimusha 3: Demon Siege
PS2 2004

Training Mode, доступный практически в любое время игры.

ШИРМА ДЛЯ АКТЕРА

Технически Onimusha 3, бесспорно, один из самых сильных проектов, выпущенных в последние месяцы на PS2. Разработчики отказались от статичных CG-декораций в пользу полного 3D — это позволи-

ДОП. ИНФОРМАЦИЯ





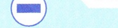
А ДО ПАРИЖА РУКОЙ ПОДАТЬ...



Малейшая неосторожность при проходе через астероидное поле — и Альянс лишится очередного пилота.

- Отличная графика
- Запутанный сюжет
- Динамичный игровой процесс





- Малоподвижная камера
- Местами завышенная сложность
- Игра коротковата

ФАКТЫ

Некоторые секреты, которые таит в себе игра, лучше открывать не в присутствии детей. Лишние вопросы: «А почему тетенька в полотенце?..», — думается, вам ни к чему.





Участие кинозвезд в игровом проекте — не такая уж редкость. Правда, чаще это касается голливудских актеров. Почему же для Onimusha 3 был выбран француз Жан Рено? Ответ прост: популярность Рено («Леон», «Васаби», «Багровые реки 1-2») в Японии намного выше, чем у любого небожителя Голливуда. Кстати, Рено не только поделился с Жаком Бланком лицом и жестами, но и принимал участие в кампаниях по продвижению игры, которые организовал Capcom. Что касается самого Самоноске Акечи, то скрывающийся под ним актер – Канесиро Такеши (Takeshi Kaneshiro), японец китайского происхождения. Европейцы его знают по фильмам Вонг-Кар-Вая («Чунгкингский Экспресс», «Падшие ангелы»), а в Японии он известен благодаря рекламе автомобилей Mitsubishi и мобильных телефонов Ericsson.

ло сделать игру живее и ярче, а общее качество картинки благодаря четким текстурам, хорошему освещению и отличным спецэффектам только улучшилось.

К музыке придраться вообще невозможно (особенно в видеороликах), да и работа актеров, пусть местами и не тянет на «отлично», все же вполне добротна и вызывает куда меньше нареканий, чем дубляж Onimusha 2.

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

Почти все в Onimusha 3: Demon Siege сделано либо хорошо, либо отлично. Каждой мелочи было уделено должное внимание, каждый штрих на своем месте. Кто-то, наверное, обвинит игру в отсутствии большого количества новых идей и будет абсолютно прав. Но Capcom есть Capcom – ждать революций от этого издательства по-прежнему приходится раз в пятилетку.

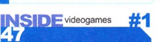
Теперь самое время снять кино по мотивам Demon Siege.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Будучи, по словам авторов, финальной частью трилогии, Onimusha 3 более чем достойно завершает сагу о борьбе сил Добра против лорда Нобунаги. Этой игре не составит труда завоевать любовь старых фанатов сериала, и привлечь внимание новых поклонников. Наилучший выбор, если вы имеете PS2 и ищете что-то из новинок для вашего домашнего кинотеатра.



9/10



БУДНИ СУПЕРГЕРОЯ

ВАЛЕНТИН ШОВИКОВ

Spider Man 2

Человек-Паук столкнулся с очередным феноменом — как только он становится популярным, за ним следом, сразу же появляется некто по имени Каратель. Как тень сопровождает он его в комиксах, фильмах и даже играх. Spider-Man 2, уже на пике популярности. Ждем

ИГРА	SPIDER MAN 2
САЙТ	ACTIVISION.COM/MICROSITE/ SPIDER-MAN
ЖАНР	ACTION/ADVENTURE
ПЛАТФОРМА	PS2, XBOX, CUBE
РАЗРАБОТЧИК	TREYARCH
ИЗДАТЕЛЬ	ACTIVISON
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	09/07/2004
	28/06/2004
	26/08/2004

195 K

50/60

US



Во время создания игры «Spider Man: The Movie» разработчики из Activison надавали кучу невыполнимых обещаний, которые, они, разумеется, так и не выполнили. Игра стала в некотором роде разочарованием, хотя плохой назвать ее язык не повернется. Нет ничего удивительного в том, что когда в сиквеле Activison пообещала «живой город» с пешеходами на тротуарах и машинами на дорогах, да еще дать возможность спокойно передвигаться по этому городу и делать все что тебе захочется, мы усомнились в правдивости этих слов. И тем больше радость, ведь на этот раз нас не обманули!

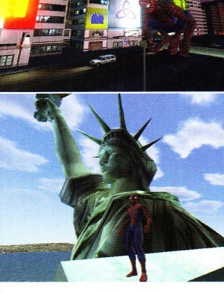
ЧЕЛОВЕК С ПАУТИНОЙ

Кинофильм «Человек-Паук 2», сюжет которого и переняла игра, далеко ушел от своего предшественника. Один из редких случаев в киноиндустрии, когда сиквел лучше оригинала. В отличие от первого «Человека-Паука» новый фильм смог не только передать атмосферу комикса, но и заставил взглянуть на жизнь супергероя с другой стороны — с той, на которую мы раньше просто не обращали внимания. Задумывались ли вы когда-нибудь: не мешают ли «геройства» личной жизни супергероя, удобен ли его костюм, не болят ли синяки по ночам? «Человек-Паук 2» на 90% состоит из подобных размышлений и только на 10% из драк и спецэффектов. И несмотря на то, что фильм от этого ничего не теряет, а только приобретает, этот факт создавал одну проблему: как по всему этому можно сделать игру?

Но игра все-таки вышла, да еще какая игра! Самую трудную проблему — сюжет — решили просто и непринужденно. Сценаристы не стали строго следо-

Приходится прыгать, бить, уворачиваться, снова прыгать и снова бить...

БУДНИ СУПЕРГЕРОЯ



вать сценарию кинокартины, оставив только общую идею. Как и в фильме перед Питером Паркером стоит моральная дилемма: быть героем или обычным человеком? Причем он склоняется в сторону второго. Но с появлением нового персонажа — Черной Кошки — Паркер задумывается о том, чтобы навсегда остаться супергероем, бросив свою прежнюю жизнь. Благодаря этому новому повороту сюжет выглядит очень свежо, но не теряет свою связь с фильмом.

КРИЧАНИЕ ПАУЧАТ

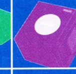
Все диалоги озвучены актерами фильма на пятерку, складно построены, профессионально прочитаны и полны фирменного юмора, который поймут и оценят не только фанаты, но и обыватели. Складно построенные, профессионально прочитанные и наполненные фирменного юмора, который поймут и оценят не только фанаты, но обыватели. В игре есть много других мелких отклонений от оригинала. Жизнь Человека-Паука нам показана более полно, во всем ее «паучьем» многообразии. Для этого введено несколько боссов: Мистерио, Шокер, Человек-Носорог, Квентин Бек. Никого из них в кино, кроме главного злодея — Доктора Октавиуса — вы не увидите, но их всех вы уже знаете по комиксам и мультфильмам. Это, вместе с общей графической стилистикой игры придает ей схожесть с комиксами. Кстати, о стиле. В 2002 году, после выхода фильма «Человек-Паук», компания Marvel совместно с Columbia Pictures выпустила коллекционное издание комикса по сюжету фильма. В данном издании художник постарался совместить визуальный образ фильма со стилем рисунка комиксов, в результате получив нечто среднее. Вот такой же стилистики придерживается и «Spider Man 2». Выглядит это стильно, пусть и не ультрасовременно, да и процессор приставки щадит. Он, кстати, с неба звезд не хватает, но для PS2 графика выглядит достаточно хорошо, этакая GTA, только наполненная небоскребами и супергероями. Зато какие здесь пространства, какой город! Здешний Нью-Йорк, а вернее его основная часть — Манхэттен хоть и уступает по размерам своему реальному прототипу, но всеми известный Vice City, извиняюсь и рядом не стоял. И пускай блики на окнах по-прежнему фальшивые (на скорости полета Человека Паука, все равно его отражения разглядеть не успеваешь), но как красиво! Высокие стройные небоскребы, сверкающие на солнце, низенькие трущобы, с маленькими окошками, величественные мосты, многочисленные фонарные столбы, даже великое французское произведение искусства — Статуя Свободы — ⏩

Здешний Нью-Йорк, а вернее его основная часть — Манхэттен хоть и уступает по размерам своему реальному прототипу, но всеми известный Vice City, извиняюсь и рядом не стоял

ИСТОРИЯ

Впервые Человек-Паук появился в 1962 году в журнале «Удивительные фантазии». Образ этого персонажа, созданный сценаристом Стэном Ли и художником Джеком Кэрби, так понравился читателям, что через год он стал героем отдельной серии комиксов — «Удивительный Человек-Паук» (Amazing Spider Man). Он стал очень популярен — впоследствии о Человеке-Пауке выпустили не одно издание. Так, например, в 1933 году в США был выпущен «Непобедимый Человек-Паук» (Spider Man — Unlimited), повествующий о приключениях Питера в будущем. Еще одна альтернативная история — сериал «Женщина-Паук» (Spider Girl), выходящий с 1998 года, и знакомящий нас с приключениями дочери Питера Паркера. По нему было снято множество анимационных фильмов и нарисовано комиксов. В США с 1998 года, даже выходит манга-издание про Человека-Паука. Идея снять фильм по мотивам комиксов про похождения Спайди, появилась в 1983, но фильм вышел только в 2002. А через два года в прокате появился «Человек-Паук 2». Сейчас известный супергерой с сорокалетней историей снова на пике славы.







ФАКТ

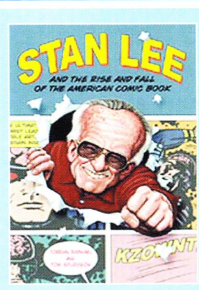
24 июля этого года в России в прокат выходит фильм «Каратель» (The Punisher), главный герой которого первый раз появился именно в комиксе о Человеке-Пауке с миссией убить именитого супергероя. Но в процессе преследования Каратель исправился и начал брать пример с Питера Паркера, всячески искореняя преступность. Символичен тот факт, что фильм выходит в прокат после «Человека-Паука 2», следуя по его стопам и в жизни. Будем надеяться, что режиссер «Карателя» возьмет пример с Сэма Рейми, режиссера обоих «Человеков-Пауков», и выпустит фильм, не уступающий по качеству его последней работе о жизни Паркера.

стоит в точности на своем месте. По тротуарам туда-сюда снуют люди, по дорогам плотной струей двигаются сотни машин. А ночью — спасибо динамичной смене времени суток — весь город заливается яркими электрическими огнями. Но даже в это время Манхэттен не спит, а количество людей и машин на улицах не редеет. Создается полное впечатление, что город живет своей собственной жизнью и по всему этому великолепию можно передвигаться совершенно свободно.

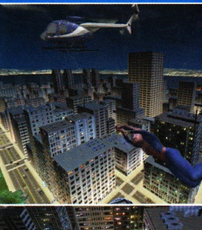
УДАР, ЕЩЕ УДАР...

А передвигаться по такой красоте, да еще таким распрелестным Человеком-Пауком, сплошное удовольствие: модель супергероя выглядит отлично, анимация, как в драке, так и во время совершения воздушно-трюковых действий, достойна восхищения. О том и о другом стоит сказать отдельно. Сам бой стилизован под комикс. Задержки перед ударами, рисованные вспышки после, ореол опасности, загорающийся время от времени над головой Паркера. Сразу надо усвоить, что Человек-Паук не Супермен и удары врагов наносят ему ощутимый урон, а его силы порой не достаточно, чтобы снести противника одним махом. Поэтому приходиться использовать все имеющиеся преимущества: во-первых, возможность пользоваться паутиной, во-вторых, паучьим чутьем, в-третьих, способностью замедлять время и, наконец, множеством комбо-атак, которые заметно увеличивают наносимый урон. Одним словом, стоять на месте и нажимать кнопку удара не получится: вомнут в асфальт. Приходится прыгать, бить, уворачиваться, снова прыгать и снова бить. Бои получаются динамичными, красивыми и увлекательными одновременно.

К СВЕДЕНИЮ

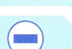


БУДНИ СУПЕРГЕРОЯ





- Огромный город
- Гениальный сюжет
- Остроумные диалоги



- Скромно представлена музыка
- Иллюзия интерактивности
- Каратель не найден

Стэн Ли (настоящее имя – Стэнли Либер), «отец» Человека-Паука, Людей Икс и еще множества комиксов получивших мировую популярность, родился в 1992 году в Нью-Йорке. В 17 лет он устроился помощником редактора в издательство «Таймли Комикс» и вскоре создал свой первый сценарий для комикса «Капитан Америка». В 20 лет Стен Ли стал редактором и главным писателем издательства. Когда началась война, он пошел в армию и в течение трех лет служил в войсках связи, а после войны опять вернулся работать в «Таймли». В 1961 году издательство было переименовано в «Марвел Комикс». В том же году Стэн Ли вместе с художником Джеком Кэрби создал комикс «Великолепная Четверка», который имел оглушительный успех. Но настоящая слава пришла к Стэнли только после появления «Человека-Паука» – Стэн Ли приобрел славу лучшего автора сценариев для комиксов. Его дальнейшие комиксы были просто обречены на успех. Среди этих работ были наиболее популярны «Люди Икс», «Доктор Стрендж» и «Невероятный Халк». В начале 80-х «Марвел» приобрела анимационную студию и Стэн Ли стал ее творческим директором. Известность его росла и он даже организовал фирму «StanLee.net», занимающуюся производством сетевых комиксов. Сейчас Стэн Ли продолжает сотрудничать со многими известными издательствами, пишет сценарии и статьи, посвященные комиксам, стал автором больше дюжины книг.

Второй немаловажный аспект профессии Питера – это передвижение при помощи паутины. Тем более, что Паркер постоянно куда-нибудь опаздывает, а даже если нет, то по городу передвигается он не иначе как по крышам и в использовании суперспособностей в личных целях ничего зазорного не видит. Это значит, что разносить пиццу и выполнять поручения для газеты вам тоже придется в костюме паука. А после работы, опять же в роли супергероя, вы будете курсировать над городом, высматривая людей, попавших в беду. В общем, большую часть игрового времени вы будете находиться на открытом воздухе, паря над прохожими под их удивленные выкрики. Благо полеты – это то, за что мы любим второго Спайди. Да что там говорить, это единственная игра в этой серии (после «Spider Man» на PSOne), где так натурально воспроизведено ощущение полета.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Такой фильм как «Человек-Паук 2» заслужил хорошую «игронизацию», которую он и получил. После провала «Spider Man: The Move» фанаты этой серии имеют большой зуб на Activison. Теперь можно считать, что именитая компания полностью реабилитировалась, и можно с чистым сердцем ждать премьеры «Человека-Паука 3». Надеюсь они найдут чем нас удивить.

9/10









ЭКСКЛЮЗИВ!

ИГРА	GRAN TURISMO 4 PROLOGUE
САЙТ	WWW.GRANTURISMOWORLD.COM
ЖАНР	DRIVING
ПЛАТФОРМА	PS2
РАЗРАБОТЧИК	POLYPHONY DIGITAL
ИЗДАТЕЛЬ	SCEE
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1-6 ONLINE
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	04/12/2003
	28/05/2004

JP

АНДРЕЙ МИРОНОВ

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

GT 4: Prologue

Вспоминая самые интересные гоночные симуляторы последних лет, нельзя пройти мимо феномена под названием Gran Turismo

Триумфальное шествие сериала началось на Psone, где он появился как эксклюзивный реалистичный автосимулятор. Компания Polyphony Digital намерена сохранить свои позиции не взирая на растущую конкуренцию со стороны Bizzare Creations (Project Gotham Racing 2), EA (Need for Speed Underground), Juiced Games (Juiced), Sega (Sega GT Online). В преддверии выхода в свет четвертой части Gran Turismo решено провести необыкновенную рекламную акцию. Впервые в истории автомобильных симуляторов появился «предварительный» коммерческий продукт. Игра была предложена покупателям за половину стоимости — $25.

В Gran Turismo 4 Prologue включены пять трасс: Tsukuba Circuit, New York, Grand Canyon, Fuji Speedway и Citta di Aria. Любой трек доступен с самого начала игры независимо от выбранного режима. Для поклонников аркадного стиля существует традиционная опция «Arcade Mode». Она позволяет быстро выбрать один из 12 доступных автомобилей и перейти к гонке.

Режим School Mode создан для любителей серьезных автосимуляторов. Он базируется на лицензионных тестах (License Test), хорошо известных поклонникам сериала. Гонки могут проходить с тремя-шестью соперниками на дистанциях в 3-10 кругов. Выполнение 41 квалификационного теста откроет доступ к дополнительным 38 автомобилям. Простые задания предлагают стандартные испытания, связанные со скоростным лавированием между конусами или обучением слайдингу и драфтингу. С ростом числа доступных высококлассных спортивных машин задания становятся более сложными. Столкновения и вылеты с трассы ведут к автоматической дисквалификации. Завершение тестов откроет доступ к финальной заставке. Просмотрев видеоматериал, можно узнать о процессе создания

Новая эволюционная модель управления автомобилем существенно выделяет проект

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

игры, увидеть реальные модели автомобилей, использованных во время тест-заездов. Кроме того, можно полюбоваться двумя новыми трассами, демонстрирующими красоты полной версии GT4.

За происходящим во время поездки можно наблюдать с трех точек обзора, уже доступных в GT2. Новый вид с высоты, чуть позади автомобиля помогает во время раллийных состязаний. С его помощью легко увидеть дальнюю дистанцию и подготовиться к прохождению очередного виража.

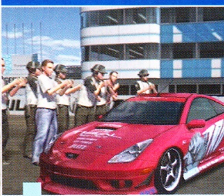
Неосторожное соприкосновение с боком или бампером соперников приведет к «Penalty» (десятисекундное наказание, ведущее к вынужденному снижению скорости до 50 км/ч). Это важно для сетевых соревнований, ведь новая GT 4 будет включать online-режим.

GT 4: Prologue — скорее предоставляет возможность заглянуть вглубь будущего мега хита, чем полноценно ощутить все достоинства игры

НЕБО И ПЕСОК

Создатели решили уделить большее внимание оживлению окружающего мира. На большинстве трасс появились люди! Они хлопают в ладоши, машут руками, а сумасшедшие фотографы так и лезут под колеса на раллийной трассе, навивая впечатления о старой доброй Sega Rally. Графическое исполнение содержит улучшившиеся текстуры задних планов, традиционно качественные модели автомашин и реалистичные спецэффекты. Колеса автомобилей стали вращаться с разной скоростью, что особенно заметно во время поворотов. Тормозные диски раскаляются от интенсивного использования. Измененная физическая модель и доработанное управление позволяют ощутить характер автомобиля, почувствовать ее вес, маневренность, склонность к заносу. У любого присутствующего здесь авто, есть особенности аэродинамических характеристик, устойчивости на поворотах, времени, необходимого на разгон и торможение. Соревнования в классе Rally позволяют испытать эволюционировавшую модель управления. Машины больше не «скользят» по земле, преодолевая изгибы трассы с отпущенной педалью газа. Своевременное торможение и вхождение в поворот по правильной траектории помогут преодолеть очередной вираж. В гонках на асфальтовых покрытиях машины ведут себя иначе. Это приятное изменение позволяет говорить о качественном шаге в истории серии GT.

Несмотря на то, что число доступных автомобилей в десять раз меньше обещанного в полной версии GT4, здесь есть из чего выбирать. Легко достижимую Toyota Vitz можно со временем сменить на настроенную командой профессиональных механиков Toyota Supra. К сожалению, игра не дает возмож-



Восхитительные задние планы с анимированной публикой очень оживляют игру

ИСТОРИЯ

В 1998 году симулятор GT был критично встречен прессой. Однако, после выхода игры в продажу статус мегахита стал синонимом ее названия. Вторая часть игры закрепила ведущую позицию GT среди консольных автосимуляторов. После выхода третьей — GT: A-Spec, стало ясно на кого теперь будут равняться производители автоигр.



GT 1



GT 2



GT 3: A-Spec



GT: Concept

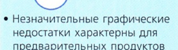








- Прекрасная демонстрация потенциала следующей серии GT
- Лучшая прорисовка задних планов, присутствие публики и новые ракурсы повторов
- Улучшенная физическая модель хорошо чувствуется в раллийном режиме

- Незначительные графические недостатки характерны для предварительных продуктов
- Отсутствие большинства режимов, свойственных серии GT
- Модель повреждений в проекте по-прежнему не представлена

К СВЕДЕНИЮ






Под новый концепт **Toyota MTRC**, даже отвели новую игру. По заказу самой компании Toyota, GT: Prologue вышел еще одним изданием Gran Turismo 04: Toyota MTRC Version – специально для демонстрации возможностей концепта на проходящей в марте выставке Geneva Motor Show. Отличительной особенностью является подход к игре – симулятор вмонтирован в реальный прототип MTRC, а вместо экрана используется головной шлем с обзором на 360⁰.



ности покупать детали и собственноручно устанавливать их в автомобиль.

Визуальное оформление игры имеет незначительные недостатки, присущие продуктам, находящимся в стадии доработки. На Нью-Йоркской трассе несовершенны текстуры зданий, а на узких улицах итальянского городка виртуальная камера, следящая за машиной, частенько заезжает в стены зданий. Полная версия GT4, ожидаемая в Японии летом 2004, а чуть позже и в Европе, будет содержать сбалансированную систему контроля. Графическое исполнение тоже может измениться и достичь новых высот. Хотя в нынешнем состоянии новое творение компании Polyphony Digital может соперничать с Sega GT Online на X-Box.

Сохранив прогресс в Prologue на карточку памяти, игроки будут вознаграждены дополнительными опциями при использовании этой карточки в GranTurismo 4...

К незначительным недостаткам можно отнести отсутствие возможности играть вдвоем. Отдельные сегменты задних планов и зрители, наблюдающие за гонками, могли бы выглядеть более реалистично. Работа в этом направлении ведется, в финальной версии потенциального хита все должно быть идеально. Сегодня Polyphony Digital предлагает пока только ознакомиться с возможностями будущего творения, испытать потрясающую физическую модель и новую систему AI (искусственного интеллекта). GT4 Prologue – это смелый шаг в будущее, который позволит владельцам скоротать время в ожидании полной версии игры.

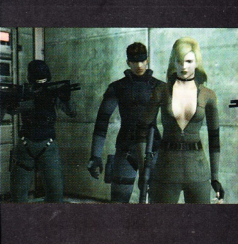
РЕЗЮМЕ

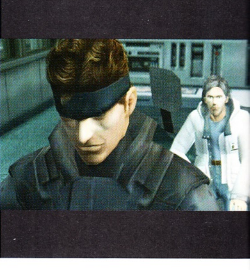
Прекрасная игра, уводящая владельцев PlayStation 2 в чарующий мир автоспорта. Графическое исполнение достигло нового уровня, хотя и не лишено недостатков. Новые треки и эволюционная модель управления возвышает проект над играми сравнимой ценовой категории (Sega GT Online, GT Concept).

10/10









ЭКСКЛЮЗИВ!

ИГРА	ИГРА: METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES
САЙТ	WWW.KONAMIJPN.COM
ЖАНР	STEALTH/ACTION
ПЛАТФОРМА	GAMECUBE
РАЗРАБОТЧИК	SILICON KNIGHTS
ИЗДАТЕЛЬ	KONAMI
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1-4
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	02/11/2003
	26/03/2004

50/60

US

АНДРЕЙ МИРОНОВ

СИЛИКОНОВЫЙ РЫЦАРЬ

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

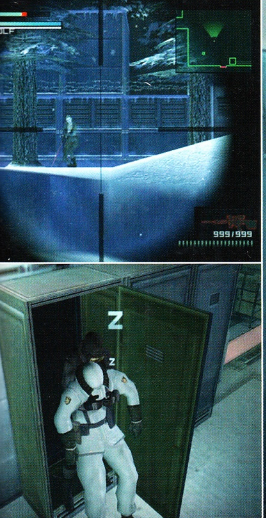
Ошеломляющий успех игровой саги о доблестном воине Дэвиде, по прозвищу Solid Snake, совершенно справедливо привлек внимание менеджмента компании Nintendo

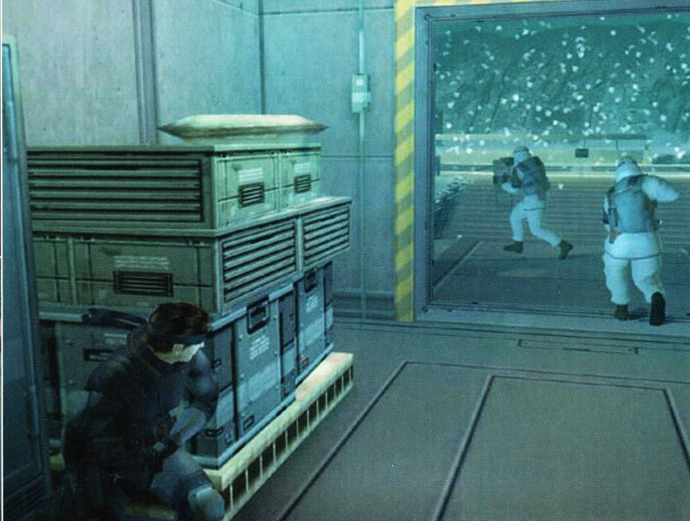
Один из главных хитов игровых систем от компании Sony должен был появиться на игровой системе ветеранов видеоигровой индустрии. Разработка эксклюзивного переиздания Metal Gear Solid была поручена профессионалам Silicon Nights, владеющим богатым опытом работы с «железом» GameCube. О результате проведенного эксперимента с самой удачной частью сериала Metal Gear предстоит судить игрокам.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes в точности следует сюжету игры, вышедшей на приставке Sony PlayStation в далеком 1998. Легендарный оперативник, работавший в 90-х на Правительство США и выполнявший сверхсекретные спецзадания, вынужден вновь играть со смертью. Путем шантажа его заставляют участвовать в спецоперации по нейтрализации террористов, захвативших новый тип ядерного оружия. Речь идет о боевом роботе, спо-

В бою главный герой по-прежнему пользуется комбинацией из трех ударов — хук справа, хук слева, удар ногой с разворота

СИЛИКОНОВЫЙ РЫЦАРЬ











собном запускать ядерные боеголовки без помощи ракет. Оружие, которое не отображается на экранах радаров и волею судьбы находится в руках террористов, беспокоит военных. Главный герой игры прибывает на остров и начинает действовать в одиночку против целой армии хорошо вооруженных профессионалов.

Патрулирующие солдаты будут заглядывать под лежащие коробки, открывать дверцы шкафчиков и внимательно осматривать укромные уголки помещения

МИССИЯ ВЫПОЛНИМА

Игровой процесс Twin Snakes представляет собой симбиоз Metal Gear Solid 2 на PlayStation 2 и оригинальной версии, вышедшей на PlayStation. Как и раньше Snake может использовать различное оружие, бегать, ползать по вентиляционным шахтам и ходить, прижимаясь спиной к стене. Его умения также включают использование вида от первого лица во время прицеливания и затаскивание тел оглушенных или убитых солдат в шкафы. Чтобы избежать обнаружения, герой может повиснуть на руках на перилах лестницы или балкона. Эти маневры облегчают игру, обеспечивая быстрое прохождение. Проникновение в лифт, расположенный в хранилище ядерных боеголовок, выглядит детской забавой. Спрятаться от патрулирующих охранников не составляет никакого труда. Прицеливание с видом от первого лица обеспечивает легкое устранение большинства солдат, патрулирующих территорию. Их навыки, к которым относится реакция на громкие звуки, такие как падающее тело сослуживца, не могут составить серьезную проблему для опытного воина. У игрока остается время замести следы.

В бою главный герой по-прежнему пользуется комбинацией из трех ударов – хук справа, хук слева, удар ногой с разворота. За шесть лет можно было

ФАКТ

Twin Snakes представляет собой уникальное сочетание традиционных для серии отличительных особенностей, благодаря которым Metal Gear Solid стала хитом. Огромное количество оригинальных элементов, к которым относятся интригующий сюжет, богатый выбор амуниции, возможность прятаться в картонных коробках, использовать противников в качестве живого щита и применять базовые приемы рукопашного боя помогают поддерживать постоянный интерес во время прохождения.







К СВЕДЕНИЮ





Многочисленные мелкие недостатки и устаревшая механика усложняют игровой процесс, растягивая прохождение. Повышенный уровень сложности может быть адресован опытным игрокам, среди которых найдется немало людей, желавших получить нечто новое в переизданном через шеть лет на GameCube продукте. К сожалению, разработчики были озабочены точным повторением истории двух змей, что определило исход. Twin Snakes – это обычное переиздание, обличенное в новое графическое исполнение, содержащее несколько измененную механику игры, взятую из Metal Gear Solid

бы внести изменения в постановку боев и механика игры не смотрелась бы столь устаревшей. В игре персонаж выглядит беспомощным инвалидом на фоне видеофрагментов, предваряющих схватки с боссами, в которых Snake демонстрирует прыжки по летящим ракетам Hellfire и акробатические номера в стиле Матрицы.

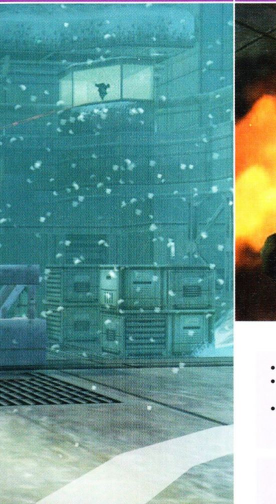
Невероятно реалистичная мимика демонстрирует возможности современных игровых систем

Игры в прятки с противниками несколько усложнились. Радар, безотказно служивший в оригинальной игре, сегодня может отображать противников, которые находятся в зоне прямой видимости. Возрастающий уровень сложности сыграет дурную шутку с человеком, полагающимся на это устройство, так как противники смогут поднять тревогу раньше, чем появятся в поле зрения. Использование вида от первого лица решает эту проблему. Поднятая тревога может обернутся летальным исходом. Патрулирующие солдаты будут заглядывать под лежащие коробки, открывать дверцы шкафчиков и внимательно осматривать укромные уголки помещения. Скрыться от них можно в вентиляционной шахте или покинув локацию.

В отличие от игрового процесса, получившего несколько незначительных инноваций, не изменивших суть гениального продукта от Хидео Кодзимы, графическое исполнение пытается вывести Twin Snakes на современный уровень. Персонажи прекрасно детализованы и анимированы. Лица героев смотрятся просто великолепно, особенно в заставках. Невероятно реалистичная мимика

СИЛИКОНОВЫЙ РЫЦАРЬ









- Лица прекрасно анимированы
- Доступен и владельцам приставки от Nintendo
- Полностью переработанные заставки



- Эксклюзивность проекта — ничто в сравнении с недоработками, допущенными сторонними разработчиками
- Оставлен без изменений дизайн уровней
- Механика Metal Gear впервые дала сбой

демонстрирует возможности современных игровых систем. Капризная погода Аляски впервые предстала во всей красе. Шторм на крыше башни коммуникаций устрашает своей силой неудержимой бушующей стихии. Дизайн помещений, напротив, выглядит бледно в сравнении с визуальной красотой спецэффектов. Серо-голубые стены, повторяющиеся на протяжении всей игры, напоминают о длинной истории Metal Gear Solid. Бедная обстановка и простенькие текстуры выдают солидный возраст продукта.

Временные запаздывания и притормаживания становятся заметны во время большого скопления солдат на экране. Чаще всего эта неприятная особенность данной версии ощущается в башне коммуникаций, ближе к середине игры. Snake вынужден подниматься по длинной лестнице, ведущей на крышу башни. При спуске с нее также ощущается аналогичный дискомфорт связанный с временными запаздываниями. Такие недостатки не наблюдались в Metal Gear Solid 2, вышедший на PlayStation 2 в 2001 году. Видимо Silicon Knights не удалось переделать трехмерный движок для полного соответствия особенностям аппаратной начинки GameCube. К сожалению, подобными недостатками отличалась и Xbox версия Metal Gear Solid Substance 2003 года, построенная на том же движке. В любом случае, Snake остается одним из наиболее ярких героев видеоигр и его приход на GameCube должен порадовать владельцев этой приставки. Не исключено, что среди них найдется немало людей, знакомящихся с проектом и оценивающих его непредвзято. Для большинства геймеров новая Metal Gear Solid: The Twin Snakes не больше чем очередной эксклюзив родной приставки. Разработчики компании Silicon Knights не пытались повторить успех Capcom, выпустившей римейк Resident Evil. В этой игре графическое исполнение достигло заоблачных высот, а интересные сюжетные изыски помогли по-новому увидеть историю, впервые рассказанную в 1998 году. ■

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

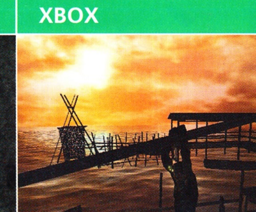
Попытка переиздать настоящий хит с помощью сторонних разработчиков, сделав его эксклюзивом платформы GameCube — довольно странный шаг со стороны Konami. Может быть если бы процессом переработки продукта занимались бы программисты Konami, результат бы был иным. Так или иначе владельцы GameCube получили очередной эксклюзивный, пусть даже лишенный оригинальности продукт.

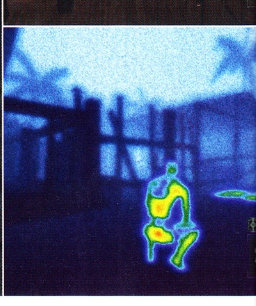
7/10











ЭКСКЛЮЗИВ!

ХИЖИНА ДЯДИ СЭМА

АНДРЕЙ МИРОНОВ

Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow

ИГРА	SPLINTER CELL 2: PANDORA TOMORROW
САЙТ	WWW.SPLINTERCELL2.COM
ЖАНР	ACTION/STEALTH
ПЛАТФОРМА	XBOX, PLAYSTATION 2, GC
РАЗРАБОТЧИК	UBISOFT SHANGHAI
ИЗДАТЕЛЬ	UBISOFT
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1-4 ONLINE
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	23/03/2004
	26/03/2004

Сочетая лучшие элементы жанра Action, игра о бесстрашном супер-агенте Сэме Фишере стала настоящим подарком владельцам Xbox. Позднее великолепием этого хита смогли насладиться владельцы других игровых систем



Опытному шпиону предстоит в одиночку остановить нехороших людей, вознамерившихся открыть самый настоящий ящик Пандоры . Не портя вам наслаждение узнать детали интригующего сценария лично, сообщаем — агенту Фишеру предстоит объехать весь мир. Выполняя невозможные миссии одну за другой, он пересекает границы государств, путешествуя на крышах сверхскоростных поездов. Впервые ему предстоит ощутить истинную свободу, пробираясь сквозь джунгли, вне клаустрофобии зданий с узкими темными коридорами. Новые опасности будут подстерегать героя на каждом шагу. Как в фильме со счастливым концом злодеев ожидает расплата, но чтобы увидеть грандиозный финал придется хорошо потрудиться.

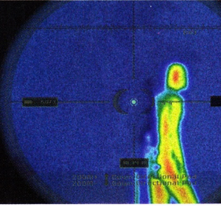
ПОСЛЕЗАВТРА

Pandora Tomorrow представляет интересное направление в развитии жанра Stealth-Action. В отличие от оригинальной части в продолжении появилось много открытых пространств. Уровень детализации окружающей среды заметно возрос и дарит массу новых ощущений. Шелестящая под ногами супершпиона трава, тени, нежно гладящие его плечи, порывы ветра, треплющие его одежду — всего этого ранее не приходилось наблюдать поклонникам талантов Сэма. Вдобавок к традиционному сольному сценарию прохождения, добавились уровни для сетевого освоения игры. В

ХИЖИНА ДЯДИ СЭМА







виртуальном пространстве могут встретиться до четырех игроков, чтобы соревноваться в ловкости ,стойкости и профес-

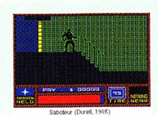
В огромном арсенале супершпиона нет ни одной лишней вещи. Каждое устройство пригодится на задании

сионализме. Играющим предстоит сделать выбор стороны, за которую они будут выступать. Можно выбрать карьеру шпиона, близкую по духу к стилю одиночной игры, в которой вместо управляемых искусственным интеллектом коммандос на вас станут охотиться живые люди. Желающим занять противоположную сторону и стать настоящими охотниками на шпионов предстоит использовать более мощное оружие. «Sam Hunter'ы» пользуются специальным оборудованием, которое помогает обнаружить нарушителей: приборы ночного видения, различные специальные приспособления, ловушки. Разработчики учли все! На смену скорострельной винтовке с лазерным прицелом и глушителем, приходят мощные автоматы. Если шпион обнаружен, то исход боя предрешен. Один охотник в перестрелке может "уложить" трех шпионов не сходя с места, благодаря скорострельности и убойной силе оружия. Лазерный луч, указывающий на "мишень", заметно облегчает прицеливание. Есть у этого оружия и серьезный недостаток. Ярко красный луч хорошо заметен и может выдать охотника. Агентам необходимо обороняться, стреляя в головы охотников. Часто на такое "удовольствие" не остается времени. Шпиону следует как можно скорее бежать, в противном случае он наглотается пуль и станет тем, что в народе называется «Frag».

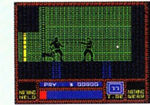
ПАНДОРА НИКОГДА

Во время одиночной игры Сэму Фишеру выдается старая добрая винтовка SC20K, являющаяся многофункциональным оружием, предназначенным для проведения спецопераций. Герой может эффективно использовать ее как в полевых условиях, так и в помещениях. Поклонники Splinter Cell знают, как важно соблюдать конспирацию и не оставлять следов в виде разбросанных тел, оглушенных или уби-





Saboteur (Durell, 1985)

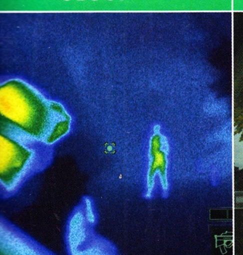


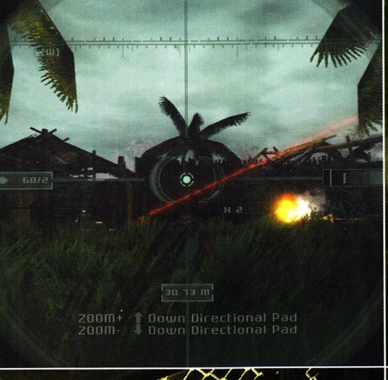
ОТ РЕДАКТОРА

Некоторые моменты в Splinter Cell и Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow, подозрительно схожи с происходящим в старом добром прародителе шпионского жанра - игре Saboteur, 1985-го года рождения. Взять хотя бы начало, где шпион, выплывая из воды, выходит на пристань, едет на поезде, занимается разминированием бомбы. Сточки зрения современного игрока, именно так, Splinter Cell выглядел бы в далеком 1985'ом. А, в свое время мы только мечтали о том, как может выглядеть Saboteur, скажем, через 10-15 лет. И в наших мечтах Saboteur выглядел как Splinter Cell.



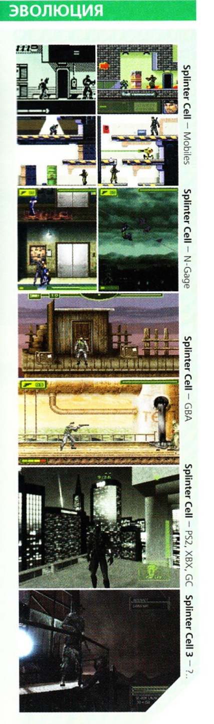


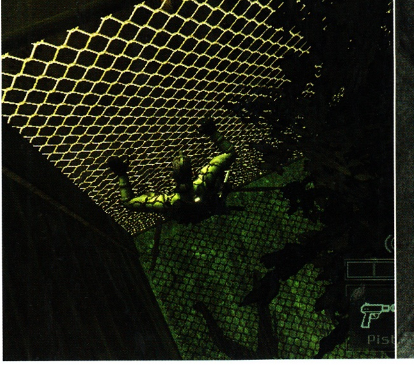







ЭВОЛЮЦИЯ


Splinter Cell – Mobiles
Splinter Cell – N-Gage
Splinter Cell – GBA
Splinter Cell – PS2, XBX, GC
Splinter Cell 3 – ?..





тых охранников, а также персонала секретных объектов. Данное правило остается в силе. При продвижении вперед Сэму нужно соблюдать осторожность, избегая хорошо освещенных мест. На своем пути он встретит немало сюрпризов. К ним относятся сенсорные мины, электронные ловушки, детекторы движения, лазерные лучи. Уровень, открывающий игру, знакомит с новинками антишпионской техники и предлагает несколько путей решения новых проблем. Например, сенсорные мины, скрытые под землей, можно обнаружить лишь с помощью термовизора. Взрывные устройства будут отображаться в виде импульсных вспышек. К счастью, нововведения не изменили сути игрового процесса, который сохранил уникальные черты, присущие первой части. По-прежнему поощряются использование теней в качестве камуфляжа, осторожная ходьба на цыпочках, стрельба по принципу один выстрел — один труп. Поклонники сериала, считающие себя профессионалами, могут рассчитывать на 10 часов романтики настоящего шпионажа полного смертельных опасностей и ловушек. Предыдущая игра позволяла методом проб и ошибок пройти задание. В большинстве случаев для успеха хватало запомнить, что должно произойти в следующий момент, так как игра точно следовала сценарию, в Pandora Tomorrow объем уровней и протяженность прохождения миссий возросли. Некоторые уровни требуют соблюдения особой конспирации. Кроме того, управляемые искусственным интеллектом противники стали пользоваться более совершенными средствами борьбы с непрошенными гостями. Поднятая по тревоге охрана объекта бу-

Игра света и теней, ставшая визитной карточкой сериала, остается главным его отличием от конкурентов и по сей день

ОБЗОР | SPLINTER CELL 2 | XBOX









• Открытые пространства, свобода выбора маршрута
• Настоящий джентльменский набор супершпиона
• Очень качественный звук DD 7.1



• Прорисовка трехмерный моделей противника
• Усложненный процесс игры
• Отсутствие опции быстрого сохранения

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Достойное продолжение игры, ставшей открытием для обладателей Xbox. Splinter Cell стал единственным проектом, способным составить серьезную конкуренцию Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty для Playstation 2. Игра света и теней, ранее не находившая применения в видеоиграх, стала своеобразной визитной карточкой. Развивая идеи первой части, Pandora Tomorrow предлагает большую свободу в освоении трехмерных пространств.



дет методично обыскивать окрестности, реагируя на каждый шорох. Их «интеллект» все еще искусственен. Однако зачастую его вполне хватает, чтобы найти и обезвредить самоуверенного смельчака, возомнившего себя Рэмбо.

ТЕНИ ИСЧЕЗАЮТ В ПОЛДЕНЬ

Графическая составляющая рассматриваемой Xbox-версии игры Splinter Cell обладает весьма оригинальным набором положительных и отрицательных черт. Игра света и теней, ставшая визитной карточкой сериала, остается главным отличием его от конкурентов по жанру и по сей день. Трехмерные модели противников выглядят очень скромно по сегодняшним временам и детализацией не отличаются. Главный герой великолепно прорисован, и каждая складка на его одежде смотрится очень реалистично, притом что качество текстур, создающих образ окружающего мира несколько уступает компьютерной версии. Тоже самое, можно сказать и о тенях, которые представляют собой испещренные пикселями бесформенные черные пятна, в то время как на персональном компьютере в точности повторяют силуэты персонажей, рельеф зданий и причудливые формы крон деревьев. Система управления требует четкого соблюдения силы нажатия. Поскольку герой чаще должен ходить крадучись, поворачивать «аналоги» надо очень аккуратно. В предыдущей части Splinter Cell в плохо освещенных помещениях на костюме героя возникали странные зеленые блики, при отсутствии внешних источников освещения их присутствие необъяснимо. В распоряжении супершпиона появилось несколько интересных способностей. К ним относится стрельба при зависании вниз головой, залезание на стены с помощью серии прыжков и т.п. Сэм стал более подвижным, а все его новые возможности активно используются во время прохождения одиночной игры. Обогнав остальные версии по блестяще реализованному игровому процессу, как в сети, так и в сольном режиме, Splinter Cell Pandora Tomorrow на Xbox на голову выше версий для PS2 и PC.











ЭКСКЛЮЗИВ!

ИГРА	NINJA GAIDEN
САЙТ	WWW.NINJAGAIDENGAME.COM
ЖАНР	ACTION
ПЛАТФОРМА	XBOX
РАЗРАБОТЧИК	TECMO
ИЗДАТЕЛЬ	MICROSOFT
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА (Европа)	14/05/2004
(США)	02/03/2004
(Япония)	11/03/2004

ТЕНЬ ВОИНА

АНДРЕЙ МИРОНОВ

Ninja Gaiden

Великий хит начала 90-х годов — Ninja Gaiden — имел большую популярность. Последовавшие продолжения 1990-1991 годов, на радость поклонникам, были созданы в кратчайшие сроки. Закончилась эпоха NES. Ушла в историю и Ninja Gaiden, став одной из ярчайших игр прошлых лет

Легенде о воинах-невидимках было суждено вновь воскреснуть через 13 лет на самой мощной игровой системе современности, разработанной американской компанией Microsoft. Отныне Ninja Gaiden эксклюзивна для Xbox.

Переход на новую платформу пошел на пользу классике жанра — эволюционировавшая боевая система сравнима по качеству с используемой в Dead or Alive 3 — еще одном известнейшем проекте мистера Томонобу.

Феноменальная скорость боя в сочетании с отзывчивой системой контроля, способны часами удерживать игрока у любимой консоли

Множество поединков с арсеналом ниндзя, обещанные Томонобу Итагаки (Tomonobu Itagaki), создателем сериала, оправдали ожидания поклонников.

Главным героем игры стал Рю Хаябуса (Ryu Hayabusa), молодой воин с фантастическими способностями. Он одинаково ловко управляется с мечом, нунчаками, кидает сюрикены и владеет несколькими десятками видами единоборств. Все эти возможности пригодятся ниндзя в борьбе с демоническими полчищами, пытающимися овладеть силой священной реликвии — мечом Дракона Тьмы.

ДУХ ВОИНА

В американской версии игры, не подвергшейся цензуре, Рю способен перемещаться в толпе врагов, методично отрубая им головы. В европейской версии Ninja Gaiden сцены открытого проявления насилия были отредактированы, кровавые сцены более не присут-

ТЕНЬ ВОИНА

ОБЗОР | NINJA GAIDEN | XBOX







ствуют в продукте. Сложно представить, почему цензоры обратили внимание именно на этот проект — вышедшие в Европе Manhunt и The Suffering не были подвергнуты цензуре. Суть игры подобное вмешательство не изменило. Европейские поклонники сериала получили качественный боевик — поединки в нем невероятно зрелищны и проходят на огромной скорости, свойственной сценам из японских фильмов о благородных самураях. Они не укладываются в рамки среднестатистической голливудской матрицы с замедленными, ничего не значащими прыжками... Управление героем реализовано велико-

Поддержка XboxLive выражается лишь в возможности опубликовать свой результат в Интернет и загрузить пару дополнительных костюмов для персонажа

лепно. Именно благодаря отзывчивости управления бои, Ninja Gaiden оставляют неизгладимое впечатление. Комбинирование атакующих маневров в серии, соблюдение определенного временного интервала позволяют расправляться с супостатами с одного удара.

Ставшая неотъемлемой частью подавляющего большинства приключенческих игр беготня по стенам, в Ninja Gaiden реализована несравнимо лучше, чем в Shinobi и Enter the Matrix. Прыжки не имеют временных лагов, при которых герой замирает на секунду после приземления. Рю необыкновенно подвижен и может атаковать врагов, одновременно с перемещением в пространстве. Ранее реализацию подобной системы невозможно было представить, играя в Onimusha, Devil May Cry, Chaos Legion и другие нашумевшие игры. Комбинационные связки, без которых сегодня невозможно представить ни одну экшн-игру, — одно из главных качественных отличий Ninja Gaiden. Простота реализации и феноменальная скорость выполнения всевозможных приемов может сравниться лишь с боевыми системами знаменитых файтингов: Dead or Alive 3 и Soul Calibur II, также посвященных теме восточных единоборств.

НИНДЗИ КАК МЫ

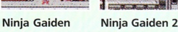
Уровень сложности Ninja Gaiden намеренно завышен. Ввиду полного отсутствия «easy», облегченного режима освоения игры, обладателям ожившей классики придется потрудиться, разучивая атакующие и защитные маневры. Бои могут проходить как на открытых пространствах — в декорациях сожженной деревни клана ниндзя Хаябуса, — так и в узких коридорах пересекающего Атлантику дирижабля. Главному герою придется одновременно противостоять нескольким врагам. Все противники в игре проворны, умны и очень опасны. Различающаяся техника ведения боя и почти полное отсутствие слабостей противников делают каждый поединок настоящим испытанием. Желающим пройти Ninja Gaiden понадобится молниеносная реакция, виртуозное владение мечом и огромный запас терпения. Своевременное отступление и использование специальных техник ниндзя помогут избежать гибели. Подсказки предстают в виде сюрикенов, врезающихся в ближайшую стену в нескольких шагах от персонажа.

Ninja Gaiden требует постоянного сосредоточения на игровой ситуации. Проворные враги, появляющиеся в самый неожиданный момент, способны несколькими точными ударами решить исход поединка. Для людей, не обладающих молниеносной реакцией и

К СВЕДЕНИЮ

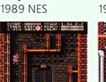
Когда-то **Ninja Gaiden** владел сердцами фанатов жанра. На платформе **NES** он обрел свое реальное воплощение. Нынешний Gaiden взял от своего предка не только атмосферу, но и детальную проработку игрового процесса. Благодаря активным действиям подразделения Tecmo Mobile, сейчас в ретро-трилогию можно поиграть имея всего лишь мобильный телефон.





Ninja Gaiden
1989 NES

Ninja Gaiden 2
1990 NES





Ninja Gaiden 3
1991 NES

Ninja Gaiden Destiny
2004 Mobile











- Графическое совершенство
- Отличная звуковая атмосфера
- Динамичная система боя, интуитивное управление



- Неполноценная online-поддержка
- Излишне жесткая цензура PAL-версии
- Немного сложна для новичка

АЛЬТЕРНАТИВА



Shinobi 2003 Playstation 2



Onimusha 3 2004 Playstation 2

не привыкших к постоянной концентрации внимания, игра может показаться слишком сложной. Данный продукт, по всей видимости, создавался для настоящих ценителей жанра Action, выросших на классических 8-битной Ninja Gaiden и 16-битной Shinobi.

Для того чтобы оценить графическую привлекательность новой Ninja Gaiden совершенно не обязательно быть игроком или разбираться в тонкостях компьютерной графики. Создание Tecmo смотрится как интерактивный мультфильм, яркий, оригинальный и невероятно привлекательный. Модели всех персонажей прекрасно прорисованы, у любого героя можно заметить даже складки на одежде. Великолепна также анимация движений, выразительны черты лиц героев. Окружающая действительность также оставляет неизгладимое впечатление — качественная игра просто не может существовать без зрелищных уровней, по которым предстоит путешествовать. Ninja Gaiden обладает прекрасным мистическим и необыкновенно оригинальным внутренним миром. Прозрачные ручьи бегут по горным склонам, образуя маленькие речушки, раскидистые деревья оставляют остроконечные тени на земле, покрытой пробивающейся из-под камней травой, а над ущельями, окруженными гигантскими водопадами, парят в небе могучие коршуны...

ИЗЯЩНАЯ ПРОСТОТА

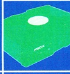
Общая визуальная составляющая антуража игры сопровождается прекрасным звуком, представленным в формате Dolby Digital 5.1. Мистические восточные мотивы, несущие ауру этники, сопровождают героя во время его странствий. Бои проходят в интенсивном ритме, задаваемом электрогитарой и перкуссионными инструментами. Музыка вполне соответствует общему настрою игры, что делает происходящее на экране еще более зрелищным. Дубляжу персонажей Team Ninja не придали первостепенного значения. Из-за этого темперамент героев передается благодаря виртуозной работе художников. Рю Хаябуса не растрачивает драгоценного времени на разговоры с другими персонажами. Недосказанность, свойственная сказкам Востока, помогла возродить к жизни ушедшую эпоху феодальной Японии. Игра безусловно обладает неповторимой аурой. Прибавить такую жемчужину переизданной классики в свою коллекцию — это настоящее счастье. Благодаря стильному исполнению, сочетающемуся с безукоризненно реализованным игровым процессом, Ninja Gaiden может претендовать на звание лучшей игры жанра Action на платформе XBox.

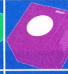
ЗАКЛЮЧЕНИЕ

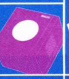
Фантастически красивая игра, возвращающая классику жанра к былой славе. Приобретенный статус эксклюзива усиливает желание увидеть истинно японское творение на чисто американской игровой системе Xbox. Блестящая система управления, обладающая необходимой структурой из разнообразных маневров и комбинаций приемов - настоящий подарок истинным ценителям жанра.

10/10


VAN HELSING™
ВИДЕОИГРА
Сокрушительные атаки • Смертоносное оружие • Дракула, Франкенштейн, Оборотень и другие чудовища
www.vanhelsinggame.com
XBOX
PlayStation 2
VAN HELSING
16+
ФИРМА "1С"
UNIVERSAL
SIERRA™
SAFFIRE
XBOX
PlayStation 2
GAME BOY ADVANC
"Van Helsing" interactive game © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. Van Helsing (tm) & ® Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Ri
Reserved. © 2004 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks of Sierra Entertainment, Inc. "PlayStation" and
"PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. (tm), ®, Game Boy Advance logo is a trademark of Nintendo © 2001 Ninte
Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Micro
Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc.















ИГРА	VAN HELSING
САЙТ	WWW.VANHELSINGGAME.COM
ЖАНР	ACTION/ADVENTURE
ПЛАТФОРМА	PS2, XBOX, GBA
РАЗРАБОТЧИК	SAFFIRE
ИЗДАТЕЛЬ	VIVENDI UNIVERSAL WWW.VIVENDIUNIVERSAL.COM
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	США 14/05/2004 ЕВРОПА 07/05/2004 ЯПОНИЯ 06/05/2004

ХЕЛЬСИНГ-ДЖАН

ЕВГЕНИЙ ТРИШИН

Van Helsing

7 мая 2004 года состоялась мировая премьера киноленты «Ван Хелсинг». Поразив зрителей обилием спецэффектов, это творение Стивена Соммерса, тем не менее, не окупилось в кинопрокате. Хью Джэкмэн и Кейт Бэйкинсл практически спасли фильм с довольно заурядным сюжетом

Разумеется, создатели игр для консолей не могли упустить из виду такого колоритного персонажа как Ван Хелсинг. И сделали правильно. Хотя игра создавалась на волне популярности фильма, явно в спешке, — это не отразилось на ее качестве. О многом говорит уже то, что за нее взялся такой крупный издатель как Vivendi Universal. Разработчики не хотели ограничивать игру жесткими рамками фильма, и поэтому от сюжета остались только место действия и главные персонажи. Это не помешало и, возможно, даже помогло игре стать более захватывающей.

ГОТИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Само действие как и в фильме, начинается в Париже, в Соборе Парижской Богоматери, а последующие двенадцать миссий проходят по местам действия фильма. Игра представляет собой action с элементами RPG. В виде от третьего лица камера дает более выгодные на ее взгляд ракурсы, помогая заглянуть в любые уголки игрового мира, но иногда теряется при прыжках. Тем не менее, прыгать на ощупь, угадывая местоположение необходимого выступа, не приходится. По каждой игровой локации разбросаны подсказки и секретные коды, которые можно сразу же активизировать в меню. Они не играют решающей роли, а являются чисто визуальными дополнениями, позволяющими разрядить и разнообразить обстановку — это может быть оружие, меняющее свой цвет при ударе, забавные шкурки для персонажей и многое другое.

ВАН ХЕЛСИНГ ТОЖЕ ПЛАЧЕТ...

Основной валютой игры являются зеленые кресты, также разбросанные по местности и обильно сыплющиеся из убитых врагов и разбитых предметов, а разбить можно многое: начи-

ХЕЛЬСИНГ-ДЖАН











- Ураганный геймплэй
- Графически неплох
- Лучше чем кино



- Высокая сложность для новичков
- Много заимствований из Devil May Cry
- Местами неудобные ракурсы камеры

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В очередной раз добро победило! Ван Хелсинг расправился с монстрами, мы получили удовольствие от игры, чего и вам искренне желаем, издатели и разработчики добились признания игры и славы — все замечательно! Но по закону, высказанному Эйнштейном, все должно находиться в равновесии, поэтому ваши надежды на счастливое, быстрое и беззаботное прохождение игры мы вынуждены омрачить предупреждением о том, что эта игра — крепкий орешек. Так что, берегите свои зубы, и — удачи!

7/10

К СВЕДЕНИЮ

Похождения борца с нечистью в формате GBA можно смело считать одним из самых громких провалов в истории платформы. Несмотря на то, что по сюжету игра достаточно близко привязана к фильму, никакой атмосферы мистического триллера в ней нет и в помине. Слабая графика, неубедительная анимация, невыразительный звукоряд и абсолютно неинтересный игровой процесс. Вряд ли вы получите большое удовольствие от прохождения двенадцати однообразных уровней.

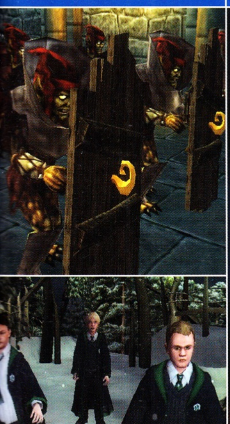


ная от бочек и ящиков, заканчивая трухлявыми деревьями и колоннами. После каждой миссии есть возможность подкачать героя: увеличить максимальный уровень жизни, научить новым приемам, открыть новые режимы стрельбы для оружия, коего в игре хватает. Все оружие делится на две части: огнестрельное и холодное. Смертоносные святые кресты убивают любых врагов с первого попадания. Также присутствует полоска силы, при заполнении которой, герой может перевести свое оружие в альтернативный режим, в котором используются усиленные боеприпасы, наносящие больший урон врагам. Благо врагов в игре хватает. По ходу игры вам предстоит навестить всех основных злодеев фильма — во главе всей честной компании монстров стоят Дракула с невестами, чудовище Франкенштейна, Оборотень и Мистер Хайд. В остальном зоопарк монстров довольно типичен для жанра: скелеты, появляющиеся снова и снова, оживающие горгульи, зловредные дварги, нападающие большими количествами с каскадом гранат и топоров, оборотни. Даже статуи в этой игре не дают покоя.

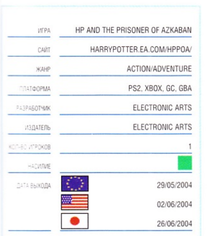
К удивлению, версия для PS2 смотрится несколько ярче чем вариант для Xbox. Это приятный факт

ВСПОМНИМ О ГЛАВНОМ

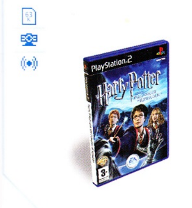
Графика в целом смотрится неплохо: предметы отбрасывают качественные тени, в воде за героем плавно бежит волна. Хорошие, «кинореалистичные» текстуры, добавляют атмосферы и схожести с фильмом, правда, персонажи в заставках выглядят немного «картонными». Несмотря на некоторые минусы и попытку походить на Devil May Cry, игра удалась. Ей не жалко уделить свободное время. Стоит отметить, что это одна из немногих удавшихся игр, сделанных по фильмам. ■







ИГРА	HP AND THE PRISONER OF AZKABAN
САЙТ	HARRYPOTTER.EA.COM/HPPOA/
ЖАНР	ACTION/ADVENTURE
ПЛАТФОРМА	PS2, XBOX, GC, GBA
РАЗРАБОТЧИК	ELECTRONIC ARTS
ИЗДАТЕЛЬ	ELECTRONIC ARTS
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	29/05/2004
	02/06/2004
	26/06/2004



ПРАКТИЧЕСКАЯ МАГИЯ

ВАЛЕНТИН ШОВИКОВ

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

У большинства людей само существование историй о Гарри Поттере вызывает разнообразные ощущения

Некоторые называют Роулинг гением и вступают в фэн-клубы. Другие считают, что это увлекательное, но среднего качества чтиво. Есть люди, не читавшие книг, но утверждающие что они являются низкокачественным воплощением мировой поп-культуры и читать такое – ниже их достоинства. Но никто не в праве отрицать то, что Джоан Роулинг написала увлекательнейший роман, начав читать который, оторваться уже просто невозможно.

В коммерческой успешности Гарри Поттера сомневаться вообще не приходится. Тот факт, что Джоан Роулинг – первый миллионер, заработавший свое состояние на литературном труде, уже говорит о многом. Первые два фильма по книге, снятые Крисом Коламбусом, явились разочарованием для фанатов, что, в общем, не помешало им получать рекордные кассовые сборы. Так и игры, создаваемые по двум первым фильмам, качеством не блистали, графикой только что пугать могли, сюжета толком не передавали. Была в них, правда, от-

В коммерческой успешности Гарри Поттера сомневаться вообще не приходиться. Тот факт, что Джоан Роулинг – первый миллионер, заработавший своу состояние на литературном труде, уже говорит о многом

личная атмосфера, но людям, не читавшим книги, оценить ее было очень трудно. Так что были игрушки рассчитаны на узкую линейку фанатов, хоть и исчисляющуюся миллионами.

КОГДА ГАРРИ ВСТРЕТИЛ САЛЛИ

Но все когда-то меняется, и, как луна сменяет солнце, Альфонсо Куарон сменил Криса Коламбуса на режиссерском посту. Новый фильм всем очень понравился, как фанатам и большинству обывателей, так и критикам. Кассовыми сборами никого удивить не удалось, но продюсеры тоже остались довольными. Счастливы все, даже игроки, ведь с игрой произошли аналогичные перемены. Старый как мир движок, на котором делались две первые части Гарри Поттера, заменили современным, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Если, сравнивая графику в «Философском камне» и «Тайной комнате» мы не видели особых различий, то "Узник Азкабана" в графическом плане ускакал очень и очень далеко, мгновенно и неожиданно. «Игровой» Гарри очень похож на свое экранное Альтер-эго – Дениэла Редклиффа. Аналогичная ситуация и со всеми остальными героями, причем как главными, так и второстепенными в равной степени. Вместе с актерами выросли и их виртуальные двойники.

ЭКСПЕЛИАРМУС!

В наше время магия и «фаербол» (направленный сгусток энергии) давно стали синонимами. В НР, где магия играет совсем не последнюю роль, цвето-световые спецэффекты выглядят особенно великолепно. Несмотря на это, драки в игре по-прежнему выглядят как, перестрелка «фаерболами» на скорость. А теперь, когда в вашей команде не один, а три героя, любая школьная стычка со злюкой Малфоем и его приятелями превращается в бандитскую разборку с соответствующим крушением школьного имущества. Особенно неуместно это по отношению к убранству школы, ведь настолько натурально обставленного Хогвартса, в НР еще не было. Множество разнообразных предметов декора, словно расставленные профессиональным дизайнером, наряду с отличным освещением, придают каждой комнате, каждому коридору индивидуальность и естественность, как днем, так и ночью. А если учесть, что с таким вниманием выполнено большинство комнат и коридоров во всем восьмиэтажном замке, ощущение, не передать, насколько приятное. Снаружи школа является точным прототипом Хогвартс из киноленты, в точности копирует школу, какой ее увидел Альфонсо Куарон в своем фильме. Остался также и боль-

Снаружи школа является точным прототипом Хогвартс из киноленты, в точности копирует школу, какой ее увидел Альфонсо Куарон в своем фильме

БИОГРАФИЯ

Джоан Кэтлин Роулинг (Joanne Kathleen Rowling) появилась на свет 31 июля 1965 в Чиппинг Сотбери, Глостершир, Англия. Роулинг любила рассказывать истории с раннего детства и написала свою первую сказку, когда ей было 5 лет. В детстве она часто переезжала. Джоан посещала начальную школу в Татшилле и среднюю школу в Виедине (Wyedean). Ее любимые предметы: английский и другие языки. Поступила в университет в Экзетере (Exeter) сразу после школы и изучала французский. В 1991 году, в возрасте 26 лет, отправилась в Португалию, преподавать английский. Давала уроки после обеда и вечером, а утром сочиняла. В это время Роулинг начала работать над своим третьим романом (первые два брошены как «очень плохие»). Новая книга была о мальчике, который обнаружил, что он волшебник и попал в волшебную школу. В Португалии Джоан встретила журналиста и вышла за него замуж. Их дочь, Джессика, родилась в 1993. После развода, Роулинг с дочерью переехала в Эдинбург. Шотландский Совет Искусства дал ей грант для завершения книги, и она, после ряда отказов, продала книгу «Гарри Поттер и Философский Камень» издательству «Блумсбери» (Великобритания) за 4000 долларов США. Несколько месяцев спустя издательство «Артур А. Левин. Учебная Литература» купила американские права на книгу. Книга была опубликована в Великобритании в июне 1997 (на момент написания первой редакции этой книги продано на 12.000 фунтов стерлингов / 20.000 долларов США). В этот момент пришло признание. Гарри Поттер завоевывает британскую награду как Книга Года и «Smarties Prize».





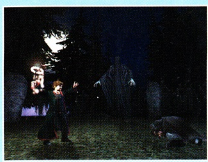
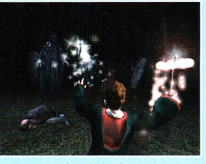







НА ЗАМЕТКУ



• Флипендо (Flipendo) – боевое заклинание, по сути обычный фаербол. Заклинание доступно всем.

• Экспелиармус (Expelliarmus) – защитное заклинание, отбивающее магию, направленную в персонажа. Заклинание доступно всем.

• Люмус Дуо (Lumos Duo) – яркий, направленный луч света из палочки. Заклинание доступно только Рону.

• Карпе Ректрактум (Carpe Rectractum) – притягивает объекты к Гари, или его к объектам. Доступно только ему.

• Экспекто Патронум (Expecto Patronum) – заклятье, отпугивающее дементоров. Доступно только Гарри.

• Гласиус (Glacius) – обычная заморозка. Доступна Гермионе.

• Репаро (Reparo) – чинит сломанные объекты. Заклинание мисс Гренджер.

• Дракониформ (Draconifors) – заставляет статуи драконов дышать огнем. Заклинание Гермионы.

• Снуфифорс (Snuffifors) – дополнительное заклятье превращающее летающие книги в мышей, а впоследствии презенты. Это тоже заклинанье Гермионы.

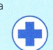
ПРАКТИЧЕСКАЯ МАГИЯ







• Волшебная графика
• Большой Хогвартс
• Сказочная атмосфера





• Скоротечность и простота игры
• Невнятная подача сюжета
• Куда дели квидич?

шущий маятник над входом во внутренний двор, а лестницы, как и положено, летают.

МАГИЧЕСКИЕ БУДНИ

На каждый игровой день имеется свое расписание дел. Например: 1) Урок защиты от темных искусств, 2) Собрать ингредиенты для зелья, 3) Урок зельеварения. При этом создается полное впечатление, что школа живет своей жизнью. Утром, когда идешь на первый урок, солнце заливает светом главный холл, а по лестницам снуют спешащие на уроки студенты. А вечером, после занятий, по всей школе начинают зажигать факелы, становится пустынно, но по-настоящему уютно. Совсем не обязательно сразу ложиться спать, а значит начинать новый день. Можно еще сколько угодно ходить по школе и искать секреты, выполнять побочные квесты. Ведь из-за урезанности сюжета и общей простоты игра получается, неимоверно короткой, и проходится за два-три вечера. Зачем лишать себя удовольствия от сбора коллекции карточек и страниц для книги монстров, полученной от «магистра защиты от темной магии» — Люпина. А ведь можно еще участвовать в соревнованиях дуэльного клуба и гонках сов. Все в этой игре — и здание Школы, и смена времен года, влекущая за собой изменения в пейзаже, и музыка, взятая из фильма — все рассчитано на то, чтобы создать ощущение сказки. И у Electronic Arts это почти получилось.

МИНИ ИГРЫ

«Harry Potter and the Prisoner of Azkaban» — одна из немногих современных игр, поддерживающих гарнитуру EyeToy. Если у вас есть это устройство, вы можете поиграть в несколько незамысловатых игр, называющихся — After School Games. Ничего необыкновенного или нового они из себя не представляют и являются, по сути, просто стилизованными под мир Гарри Поттера стандартными EyeToy-испытаниями. Но если для вас существенна разница между ловлей золотого снитча или простого шарика, то пару часов данное развлечение вас позабавит.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

«Harry Potter and the Prisoner of Azkaban» получилась интересной игрой в целом и лучшей игрой по Гарри Поттеру в частности. Немного расстраивает несколько игровых моментов, вроде отсутствия турниров по квидичу и ограниченного участия Гипогрифокрыла, но игру можно порекомендовать не только поклонникам Гарри Поттера, но и любителям Adventure-жанра.

7/10





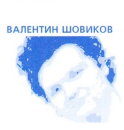


ИГРА	SHREK 2
САЙТ	WWW.SHREK2THEGAME.COM
ЖАНР	ACTION
ПЛАТФОРМА	PS2, XBOX, GC, GBA
РАЗРАБОТЧИК	LUXOFLUX
ИЗДАТЕЛЬ	ACTIVISON
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1-4
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	18/06/2004
	28/04/2004
	30/09/2004



ЛЮДОЕДЫ НЕ ЖИВУТ ДОЛГО И СЧАСТЛИВО

ВАЛЕНТИН ШОВИКОВ



Shrek 2

Продолжение похождений харизматичного людоеда Шрека и его верного осла, смешало все понятия жанра. Выполненная в традиционной манере Party-Game, игра представляет из себя типичный action-puzzle-adventure и предлагает окунуться в инвертный мир Шрека — вчетвером!

Давным-давно, в далеком-предалеком королевстве, жили король с королевой. Однажды родилась у них дочка, коей дали красивое имя Фиона. Но, к огромному горю родителей, постигло принцессу страшное проклятье. Когда на небосводе луна сменяла солнце, Фиона превращалась в большого зеленого людоеда. Тогда родители заточили принцессу в высокую башню, где она должна была дожидаться прекрасного принца, своим поцелуем способного разрушить проклятье. Но то ли принц припозднился, то ли людоед Шрек поторопился, но пришлось обходиться Фионе тем, что есть, и влюбилась она в Шрека. Кончилась сия сказка, разумеется, свадьбой, сборами в свадебное путешествием и намеком на «жили долго и счастливо». Так вот, «жили долго и счастливо» не будет!

Ослик гонится за каретой принцессы верхом на драконе, Шрек помогает правосудию усмирять драчунов, принцесса Фиона своим пением распугивает птиц

В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

У всемирно известного людоеда очень ловко получается справляться с разнообразными проклятьями. Сначала он с легкостью расправляется с проклятьем Фионы и навсегда превращает ее в очаровательную людоедку. А теперь Шреку суждено справиться с очередным проклятьем, нависшим над всей игровой индустрией, благодаря которому по американским блокбастерам выходит так мало хоть немного заслу-

ЛЮДОЕДЫ НЕ ЖИВУТ ДОЛГО И СЧАСТЛИВО







живающих внимания игр. На случай, если приходятся делать игру по любой голливудской сказке, производители

Задания бывают разные. Иногда нужно собрать двенадцать волшебных бобов, разбросанных по местности, или доставить кого-либо из пункта «А» в пункт «Б»

игр давно уже имеют проверенную схему. Берем сюжет фильма, создаем по нему десять линейных локаций, заправляем их детскими головоломками (вроде найти рычаг), добавляем туда известного главного героя, предварительно уча его двигать ящики и махать кулаками, и пишем пару невнятных роликов на движке игры. Все! А если добавить секретов и возможность после прохождения поглазеть на пару призовых картинок, то фанаты точно обомлеют от восторга. Именно такого Шрека мы и получили на XBox. Пришло время ликовать владельцам менее мощных приставок PS2 и GameCube, ибо настал час возмездия. Нам, не имеющим возможность играть в Knights of the Old Republic, и Halo, несчастным, которые, возможно, никогда не увидят Fable и Doom 3, дарована возможность лицезреть именно ту игру, какую и заслуживает фильм Shrek 2. Я, конечно, понимаю, утешение слабое, но хоть что-то.

ТРОЕ ХОРОШО, ЧЕТВЕРО ЛУЧШЕ

Когда-то, очень давно существовала игра «The Lost Vikings». Не в пример интересная была игра, ибо в ней надо было решать головоломки, используя трех викингов, каждый из которых имел одну индивидуальную способность. Такая концепция придавала игре надлежащую сложность, была необычна и создавала прекрасные условия для кооперативного прохождения. Игра была очень знаменита, но, несмотря на это, ее основную идею быстро забыли и перестали использовать. По крайней мере, так было до сегодняшнего дня. «Shrek 2» первый современный action-adventure перенявший эту гениальную концепцию, и теперь по уровням мы бегаем не в гордом одиночестве, а с веселой компанией из четырех человек. Состав группы непостоянен и будет периодически меняться.

Красная шапочка метается яблоками, а Кот-В-Сапогах может ходить по канатам

Всего в игре десять доступных героев. Драться умеет каждый, будь то громила Шрек или маленькая фея. Также каждый имеет одну индивидуальную способность. У Шрека это способность таскать ящики, у Фионы — замедлять время на манер «Матрицы», Красная шапочка метается яблоками, а Кот в сапогах может ходить по канатам. Причем если с самого начала уровня в группе присутствует котяра, то по канатам точно ходить придется, ведь уровни построены именно так, что без командного использования всех четырех персонажей игру вы не пройдете.

ЗОЛУШКИНО СЧАСТЬЕ

Кстати об уровнях: в начале каждого вы имеете список заданий, которые можно выполнить. Задания быва-

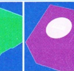
ФАКТЫ

Факт, что главных героев фильма, озвучивали голливудские звезды: Майкл Майерс, Камерон Диас и Эдди Мерфи. Во время создания фильма «Shrek 2» было приглашено еще больше профессиональных актеров. Вам может показаться, что игру «Shrek 2» озвучивают те же самые актеры, что и фильм, но это не так: для озвучивания были привлечены актеры с похожими голосами. Конечно, это не очень честно по отношению к фанатам фильма. С другой стороны, если представить, какой гонорар потребует Антонио Бандерас, разработчиков можно понять.





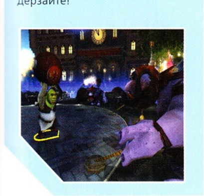







К СВЕДЕНИЮ

Игра продолжает давно сложившиеся традиции: за прохождение вы получаете подарочки. Как и положено в таких играх, после окончания игры вам открывается альбом с картинками. Чем больше квестов вы выполнили во время прохождения, тем больше получаете картинок. Как это и положено в приличной компании, появляется возможность просмотреть рекламный ролик готовящейся игры от Activision: «Shark Tale». Однако разработчики на этом не остановились, и добавили три призовых уровня: Ring Coliseum, Floating Floor и Cloud Maze. Цель всех трех уровней одинакова: вам предстоит собрать как можно больше монеток за отпущенное время, но как сами уровни, так и герои, которыми предстоит играть, отличаются. Так что дерзайте!



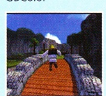
ИСТОРИЯ


Shrek Fairy Tale Freakdown
GBColor


Shrek Treasure Hunt
PSOne


ShrekSuperParty
Xbox


Shrek
Xbox


Shrek Extra Large
GC


Shrek Swamp Kart Speedway
GBA


Shrek Reekin Havoc
GBA


Shrek Hassle at Castle
GBA

ют разные. Иногда нужно собрать двенадцать волшебных бобов, разбросанных по местности, или доставить кого-либо из пункта «А» в пункт «Б». Бывает так, что надо кого-нибудь ликвидировать, но чаше всего приходиться просто добираться куда-нибудь самому. Все миссии выполнять совершенно не обязательно, можно пройти только сюжетные квесты, но таким образом вы лишитесь изрядного количества золотых монеток, собираемых на уровне, а вместе с ними и возможности в дальнейшем упростить себе жизнь покупкой дополнений для вашей команды. Несмотря на то, что выбранная концепция подразумевает преобладание головоломок, игра сохраняет присущую action-жанру динамику, часто приходиться поторапливаться и решать все загадки в темпе. Живой привкус привносят и удачно расположенные аркадные мини-игры (Hero Time).

ЛЮДОЕДЫ НЕ ЖИВУТ ДОЛГО И СЧАСТЛИВО

ОБЗОР | SHREK 2 | PS2

- Отличная графика
- Неординарный игровой процесс
- Возможность участия 4-х человек на одном экране



- Некоторая однообразность заданий
- Скоротечность игры
- Для маленьких детей игра может показаться сложноватой

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Первый Шрек был настоящим бумом в мировой киноиндустрии. Стоило ему появиться на экранах кинотеатров, как он сразу полюбился зрителям и собрал громаднейшую кассу. По его мотивам было выпущено несколько коммерчески успешных видеоигр. С выходом Шрека 2 популярность зеленого людоеда выросла еще больше, а вместе с ней и кассовые сборы. Голливудские звезды строятся в очереди за право озвучивать персонажей этого мультфильма. Видеоигры по второй части Шрек вышли почти на всех существующих платформах. Все эти факты говорят о том, что Шреку 3 быть, а значит наши любимые людоеды так и не заживут долго и счастливо.



ФАКТЫ

Драться умеют все герои, но кулаками они машут с разной силой. Разработчики ввели в игру некий элемент RPG и начислили героям разнообразные показатели «здоровья» и силы атаки. Сила атаки зависит даже от вида удара: удар на бегу, подзатыльник с прыжка, атака на расстоянии... Во время прохождения за собранные вами золотые монеты можно будет купить улучшения для атаки или защиты персонажа, тем самым упростив себе победу в битвах. Правда, не уверен, к месту ли здесь эта система, но то, что она есть – это факт.

Каждый из десяти уровней заправлен хотя бы одной, а то и несколькими аркадами: Ослик гонится за каретой принцессы верхом на драконе, Шрек помогает правосудию усмирять драчунов, принцесса Фиона своим пением распугивает птиц и т.д. Поэтому скучать вам не придется, а вот смеяться вы будете не раз. Все диалоги, шутки и даже брифинги между миссиями, повествующие сюжет всей этой истории, выдержаны в фирменном пародийном стиле «Шрека». А в купе с саундтреком, позаимствованным из кинокартины, звуковое оформление игры получилось просто отличным. Не отстает от него и визуальная сторона проекта. Для представителя своего жанра, выглядит она просто великолепно: модельки аккуратненькие и гладенькие, да и отсутствием полигонов не страдают. Отдельной похвалы заслуживает анимация. Каждый персонаж обладает не только индивидуальным боевым стилем и походкой, но даже рычаг нажимает по-своему. Локации же ни в чем не уступают персонажам и сделаны с не меньшей любовью и старанием. Редко когда все эти три аспекта: интересная концепция, красивая графика и отличное звуковое сопровождение образуют замечательную игру.

Пришло время ликовать владельцам менее мощных приставок PS 2 и GameCube, ибо настал час возмездия

ЭКСКЛЮЗИВ!

ИГРА	PROPELLER ARENA: AVIATION BATTLE CHAMPIONSHIP
САЙТ	WWW.SEGA-AM2.CO.JP
ЖАНР	SIMULATION/ARCADE
ПЛАТФОРМА	DREAMCAST
РАЗРАБОТЧИК	SEGA-AM2
ИЗДАТЕЛЬ	SEGA
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1-4 (1-8 ONLINE)
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	12/05/2004



ПРИВИДЕНИЕ С ПРОПЕЛЛЕРОМ

ДМИТРИЙ ПАВЛОВ

Propeller arena

Пока в консольном направлении идут затяжные бои и происходят движения фронтов, далеко в тылу, продолжается партизанская война

Sega в очередной раз доказывает свою верность фанатам и выносит на наш суд новый хит. Это аркада. Аркада от А до Я. Именно такой данная игра нам и нужна. Ни больше, ни меньше.

Команда AM2, знаменитая такими флагманами, как Virtua Fighter и Shenmue, долгое время качественно переводила свои аркадные хиты (Space Harrier, Outrun, Afterburner) на консоли, чем горячо и любима, но случай с Propeller Arena (PA) особый. Выход игры планировался исключительно на платформе Dreamcast в сентябре 2001 года. Как многие знают, события одиннадцатого сентября коснулись не только кино и туризма, но и игровой индустрии. Сами разработчики, очевидно, побоялись тогда выпускать игру на рынок из-за наличия в ней сцен, напоминающих известные события. Прошло три с половиной года, и уже давно готовая игра, наконец, нашла свою аудиторию. Сам факт выхода новых игр для DC многие называют не более чем водолазной экспедицией в трюмы затонувшего лайнера под названием Sega. Но истинные поклонники аркадных игр понимают, что эти самые трюмы прямо-таки набиты жемчужинами, и каждая новая игра, вышедшая на этой платформе, — просто событие. Propeller Arena возвращает нас к старой школе аркадных игр, где все просто и знакомо. DC полюбился большинству, как домашний аркадный автомат. Поэтому испытываешь особую нежность, когда консоль заглатывает диск с данной игрой.

ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ... АРКАДНО?

Суть PA проста: выбираешь истребитель, отправляешься на арену и сбиваешь истребители других пилотов — сколько сможешь за отведенное время. Управлять дадут самолетиками второй мировой войны, что, конечно же, не мешает им иметь возможность подвешивать под крылья мощнейшие ракеты: Старенькие «Спитфайр», «Мессер», «Лайтнинг» и «Мустанг» снова раскрашены, отлакированы и приняты на службу аркадного геймплея. Всего истребителей, не считая секретных, восемь — по два каждого типа. Eagle Jam, Shameless Cats, Muscle Brothers, Pizza Fat, Pengo Jets, 8-Bit Beat, Hex Candy и Golden Knife — это имена пилотов, согласитесь, они

ПРИВИДЕНИЕ С ПРОПЕЛЛЕРОМ

соответствующие призванию воздушного психа.

Истребители немного различаются по характеристикам. Например, «Спитфайр» более маневренный, «Лайтнинг» более живучий и т.д. Чем же придется уничтожать оппонентов и, самое главное, как? Основным вашим вооружением станут пушки и пулеметы. Их боезапас безграничен, а разброс они дают огромный. Это исключит проблемы с тщательным прицеливанием и упреждением. Все видимые цели маркированы, досягаемость очередей до цели будет обозначена кольцом вокруг маркера, а надпись "HIT!" подмигнет при попаданиях в истребитель противника.

При удачном заходе в хвост появляется возможность беспрепятственно, на автопилоте, держать противника в прицеле. Останется только зажать кнопку стрельбы и все... Все очень просто! Именно такая простота делает игру очень динамичной и быстрой. Даже призовое оружие (в виде самонаводящихся ракет, мин или бомб) не дает такого восторга, как пулеметные очереди. Истребители в игре управляются на редкость легко, и аналог буквально выпрыгивает из-под пальца, когда хочется заложить вираж посложнее.

Кстати о виражах. В PA реализована очень интересная система выполнения фигур высшего пилотажа. В обычном режиме вам доступна, разве что, только «горка», а вот для выполнения какого ни будь резкого разворота, мертвой петли или ускорения необходимо произвести особые манипуляции с аналогом (обязательно зайдите в режим training). Согласитесь, что подобные сложности прибавят огоньку при игре с живыми оппонентами. Кстати, подобные маневры тратят специальную линейку Power, так что экономить придется не на оружии, а на виражах, что косвенно соответствует общей теории воздушного боя. Где вы еще видели такое?

К СВЕДЕНИЮ

В Propeller Arena, большое колличество боевых арен. Каждая из них по своему красива и необычна. Каждая хранит свой секрет.



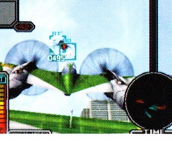
В ТЕСНОТЕ И ОГНЕ

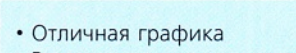
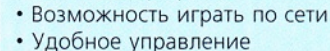
Арены, на которых происходят баталии, не очень обширны, и при желании они пересекаются секунд за десять. Ввысь тоже особо не взлетишь. Границы арены обозначены парящими дирижаблями, а заботливый автопилот развернет ваш «пепелац» при пересе-







- Отличная графика
- Возможность играть по сети
- Удобное управление




- Отсутствие какого либо story-mode
- Быстро надоедает при игре одному
- Запоздалый выход

ФАКТ

Замечательные баталии должны происходить, естественно, при наличии online-режима. Благо люди и желание играть на DC по сети, еще живы. К сожалению, SEGA (очевидно под воздействием Microsoft) отозвала свой online-сервис для платформы DC, чем нарушило обещание осуществлять поддержку пользователям, даже после закрытия проекта Dreamcast.



чении оной. Перебрав с высотой, вы рискуете оказаться в штопоре, после чего придется яростно «накручивать» аналог. Пространство арены можно разделить условно на два слоя: нижний и верхний. Нижний наполнен всяким декором в виде мостов, небоскребов, башен, скал и каньонов. Прятаться там от преследователей или загонять противников в крыши домов — одно удовольствие. Верхний уровень пустует, хотя, по обыкновению именно в нем происходят основные стычки и маневры. Для восьми участников арены тесноваты — не успеешь пристреляться к одному врагу, как на хвосте уже два других, а тех, в свою очередь, держит четвертый. Чувствуешь себя такой маленькой мухой — внутри тесной и душной комнаты. Весь этот цирк крепко напоминает какой нибудь старенький Twisted Metal или War Jet, но Propeller Arena стоит особняком. Простота, удобное управление и сбалансированный игровой процесс делают здесь атмосферу лучшей среди воздушно-самолетной тематики. В отличие от многих представителей жанра, здесь есть настоящая атмосфера боя.

ЕСТЬ ЕЩЕ ПОРОХ В ПОРОХОВНИЦАХ

Особых восторгов заслуживает техническая часть игры. Помните свои первые ощущения от Crazy Taxi? Когда вы под рев Offspring рассекали просторы мирного Сан-Франциско, сметая все на своем пути… Нечто похожее вам предстоит испытать и в компании с PA. Панк-рок, которым пропитана буквально вся игра, подходит сюда как нельзя кстати. Заглавный трэк звучит в неискушенных ушах автора до сих пор…

Ну и, конечно, графика. Графика с большой буквы. Она великолепна! DC выжимает из себя все возможное и невозможное, выдавая нам картинку с 30-ю кадрами в секунду, без малейших угловатостей или торможений, даже при игре вдвоем, когда экран делится на две части. Свет, текстуры, детализация самолетов… Игре впору тягаться с аркадами на PS2 или GC. Молнии в тучах на арене Phantom island выглядят особенно эффектно, но больше всего поражает кокпит. Пожалуй, эта деталь проработана лучше всего, а это для летчика — главное!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

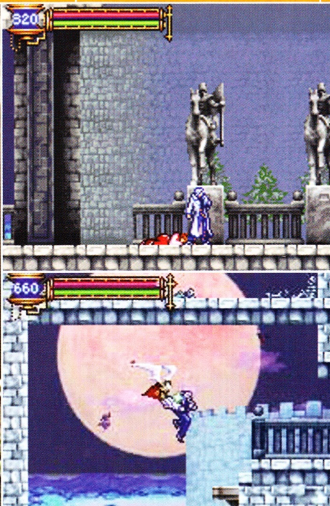
Очень жаль, что не все разработчики так талантливы, как AM2. Старый-добрый Dreamcast богат библиотекой подобных игр, но если вы хотите вдохнуть в него новую жизнь, просто поиграйте в Propeller Arena. Она будет хорошим подарком для всех любителей аркад, особенно для тех, кто изголодался по качественным играм этого жанра на других платформах.

8/10


PlayStation 2
Кузя™
полностью на русском языке
Кузя и компания осваивают новые виды спорта!
Впервые: сумасшедшие гонки на шустрых машинках-жуках!
Гонки нового поколения!
MEDIA
МедиаХауз
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ
ЖУКОДРОМ!
Локализация и дистрибуция - компания «МедиаХауз»
Адрес: 117607, Россия, Москва, ул. Удальцова, д.85, корп.1
Информация, заказ дисков с доставкой: (095) 931-92-69
Интернет-сайт: www.mediahouse.ru
Электронная почта: info@mediahouse.ru







ИГРА	CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW
САЙТ	WWW.KONAMI.COM/ARIAOFSORROW
ЖАНР	ACTION/ADVENTURE
ПЛАТФОРМА	GBA
РАЗРАБОТЧИК	KCET
ИЗДАТЕЛЬ	KONAMI
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1-2
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	05/05/2003

АРИЯ ПЕЧАЛИ

ЛЕВОН ШАГИНЯН



Castlevania: Aria of Sorrow

Castlevania: Aria of Sorrow была выпущена в июне 2003 года. Это третье творение в серии Castlevania, вышедшее на GBA. Унаследовав от предшественниц элементы дизайна и игрового процесса Aria of Sorrow, сохранила при этом свою самобытность и приобрела заметные отличия от всех игр серии Castlevania





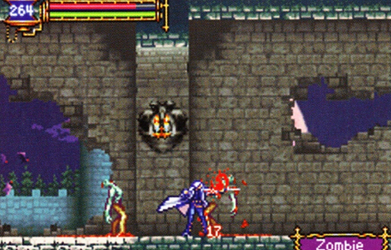
Одна из главных особенностей Aria of Sorrow — это сюжет, который не банален, как в предыдущих играх этой серии. Нет больше извечной цели уничтожить Дракулу и освободить своих пленных товарищей, поскольку в самом начале игры нам говорят, что графа все-таки убили в 1999 году. Понимаю удивление читателя, связанное с этой датой. Действительно, сюжет игры разворачивается не в средневековой Европе, а в 2035 году в стране Восходящего Солнца, куда таинственным образом переместился замок Дракулы, ищущий себе нового хозяина. Главный герой игры — Soma Cruz — случайно попал в этот адский дворец, наполненный силами тьмы во всех их проявлениях, и его основная цель, вырваться из злосчастного замка. На протяжении всей игры сюжетная линия неоднократно меняется и пестрит неожиданностями, поэтому проходить Castlevania: Aria of Sorrow действительно очень интересно. Но главное в этой игре не заявка на продуманный серьезный сюжет, а игровой процесс, не изменившийся по сравнению с Castlevania: Circle of the Moon и Harmony of Dissonance, вышедших на GBA в 2001 и 2002 годах.



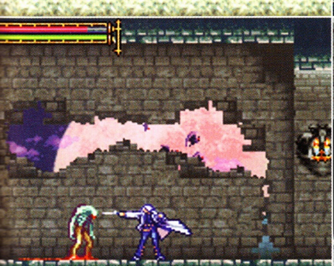
АРИЯ ПЕЧАЛИ

ОБЗОР | CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW | GBA










- Наличие очень важной для GBA опции Sleep Mode
- Совершенно новое графическое исполнение
- Неординарный сюжет, нехарактерный для Castlevania





- Однообразная музыка
- Высокий для рядового игрока уровень сложности
- Требуется много времени для прохождения

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог, можно сказать, что Castlevania: Aria of Sorrow является очень неплохой игрой, поскольку она сохранила в себе очарование двух предыдущих частей, вышедших на GBA и в то же время привнесла в серию Castlevania много нового: интересный сюжет, оригинальную магическую систему, новый дизайн игровых элементов.

7/10

Как уже говорилось, Aria of Sorrow имеет несколько существенных отличий от своих предшественников. Одно из них – высокий уровень сложности, который не идет ни в какое сравнение ни с первой Castlevania, ни со второй. В новую Castlevania по-настоящему сложно играть, поэтому она требует много времени на прохождение. Безусловно, это понравится поклонникам игры, но не рядовым покупателям, цель которых – развлечься, не особо удручая себя трудностями игрового процесса. Фанаты с радостью обнаружат, что процесс проверки инвентаря, открытия карты и сохранения стал намного быстрее и не отвлекает от самой игры, как раньше. В Aria of Sorrow появилось одно очень полезное меню, которое называется Sleep Mode. Теперь вы можете не выключать свою приставку, услышав название своей станции в метро, так как в игре появилась функция быстрого сохранения, которая позволяет произвести quick save в любом месте.

В Aria of Sorrow появилось одно очень полезное меню, которое называется – Sleep Mode. Теперь вы можете не выключать свою приставку, услышав название своей станции в метро

СЕКИРЫ, МАГИЯ, МЕЧИ...

Одной из главных особенностей Castlevania: Aria of Sorrow является магическая система. Секиры, дротики, крутящиеся кресты, святая вода и т.п. ушли в прошлое. На смену им пришли способности, приобретаемые у поверженных врагов. Игрок теперь может кидаться костями, стрелять водой, выпускать паутину (прямо Spider-Man!!! – Ред.) и т. д. Все что, для этого надо сделать – это захватывать души определенных монстров, чьими способностями вы хотели бы обладать. Помимо духов, отвечающих за специальные атаки, есть и другие: одни из них используются для получения новых способностей, другие – повышают характеристики главного героя, делая его сильнее и выносливее. Кроме новой системы магии, есть еще одно нововведение: это широкий выбор оружия, не ограничивающийся скучным и банальным кнутом, фирменным знаком всех игр серии Castlevania на GBA. Обыкновенным оружием героя стали кинжалы, мечи, копья и молоты.

А НАПОСЛЕДОК Я СКАЖУ

Отдельного упоминания заслуживает графика. Игровые элементы стали выглядеть гораздо реальнее. Враги и боссы больше не похожи на персонажей из детских комиксов, как в Harmony of Dissonance. Монстры выглядят «взрослее» и «натуральнее». Даже привычные неприятели из предыдущих игр приобрели в этой Castlevania совершенно новый вид. Изменилась и палитра цветов, которыми раскрашены игровые локации. Большинство комнат в игре выглядит очень мрачно, но не из-за отсутствия цветов, а потому что в Aria of Sorrow господствует готический дух древности, смешанный с технологическим прогрессом XXI века.

Пожалуй, единственное, что разочаровывает – это музыка, которая не несет в себе ни капли оригинальности и абсолютно не запоминается. Все треки в игре сливаются в одну, действующую на нервы и сильно затянувшуюся композицию, потому что на слух отличить их друг от друга практически невозможно.



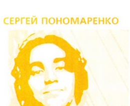
ЭКСКЛЮЗИВ!

ИГРА	FIRE EMBLEM
САЙТ	WWW.FIREEMBLEM.GAMEBOY.COM
ЖАНР	TACTICS/RPG
ПЛАТФОРМА	GBA
РАЗРАБОТЧИК	INTELLIGENT SYSTEMS
ИЗДАТЕЛЬ	NINTENDO EUROPE
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1-4
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	16/07/2004
	03/11/2003
	25/04/2003



СИМВОЛ ОГНЯ

СЕРГЕЙ ПОНОМАРЕНКО



Fire Emblem

Теперь и на нашей улице перевернулся грузовик с Fire Emblem! До этого мировым игрокам были доступны лишь японская и американская версии, заставляя европейцев обходными путями искать тот заветный заморский картридж

Мне с соседом по игровой парте отчаянно повезло – дядя привез ту самую коробочку с цветастыми буковками на обложке и весь мир Fire Emblem трепетал от нашествия доблестных рыцарей Сола и Оми на переменах.

Вселенная FE зародилась в незапамятные времена – еще на платформе NES, у нас любовно прозванной «Денди». Оригинал был, как и все последующие части, пошаговой стратегией и уже тогда щеголял своими основны-

ФАКТЫ







Спустя четырнадцать лет, Fire Emblem приобрел новые краски, героев и рисунки, оставив, впрочем, иконки протагонистов на карте неизменными. Это по праву можно назвать феноменом – почти все игры из серии считались успешными в Японии, несмотря на то, что фигурки персонажей оставались точно такими же, как и в предыдущих частях.



СИМВОЛ ОГНЯ







- Превосходная графика
- Интересный нелинейный сюжет
- Детальная проработка характеров персонажей



- Игрок выступает в роли безликого стратега
- Запоздалый выход в Европе
- Единственная игра в серии, переведенная на английский язык

Каждая личность в игре проработана до мелочей — от характера до привычек

ми достоинствами – замечательной прорисовкой поединков один на один, когда персонажи на карте нападают друг на друга, и анимешными мордочками героев. Последнее явление серии на Game Boy Advance сохраняет традиции в самой лучшей форме. Для портативной системы графика просто великолепна, а если увеличить разрешение, то ей могли бы позавидовать и настольные коробочки-консоли. Различные погодные условия, множество персонажей и нелинейный сюжет делают Fire Emblem фактически идеальной не только в своем жанре, но и во всем спектре творений для GBA. Каждая личность в игре проработана до мелочей: как в перерывах между боями, так и во время них, герои будут постоянно советоваться друг с другом в привычной для них манере. Гарцующий на коне Сайн будет чуть более благосклонен к девушкам, чем его соратник Кент. А ходячая крепость Освин вряд ли будет уступать в разговорах по прямоте Гектору – наследнику королевства, которого воспитали в строгости. Разнообразие секретов, дополнительных сценариев и абсолютная свобода в плане персонажей (если героя убьют, то он исчезнет, если прямо во время сражения вы видите на карте нового персонажа – попробуйте поговорить с ним, вдруг он решит присоединиться) – все это позволяет провести часы и дни приятного времени, читая Fire Emblem как книжку.

ИСТОРИЯ

На данный момент вселенная Fire Emblem насчитывает шесть игр - одна на NES, три для Super Nintendo и две для Game Boy Advance. К сожалению, из последних двух переведена на английский была только одна. Также в планах у компании Нинтендо совершенно новая трехмерная Fire Emblem: Trail of the Blue Flame для GameCube в 2005 году и еще одна вариация на Game Boy Advance в конце 2004.













ЗАКЛЮЧЕНИЕ

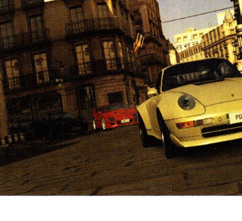
Европейский релиз впервые открыл для западных игроков красочный мир Fire Emblem. Яркие персонажи и детально проработанный сюжет понравятся каждому любителю не только стратегий, но и хороших ролевых игр. Запоминайте красивые буковки названия и приобщайтесь к великолепному воплощению легенды.

9/10









ЭКСКЛЮЗИВ!

ИГРА	PROJECT GOTHAM RACING 2
САЙТ	WWW.XBOX.COM/EN-US/PGR2
ЖАНР	RACING
ПЛАТФОРМА	XBOX
РАЗРАБОТЧИК	BIZARRE CREATIONS WWW.BIZARRECREATIONS.COM
ИЗДАТЕЛЬ	MICROSOFT
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1-4
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	20/02/2004

US

ИДЕАЛЬНЫЙ АВТОСИМУЛЯТОР

АНДРЕЙ МИРОНОВ

Project Gotham Racing 2

Project Gotham Racing стал одним из наиболее интересных проектов, сопровождавших запуск игровой системы Microsoft Xbox

Сочетая красивое графическое исполнение, продуманный игровой процесс, и добротное звуковое оформление, он немедленно стал хитом. Project Gotham Racing 2 относится к новому поколению автосимуляторов. Амбициозные разработчики из компании Bizarre Creations приложили максимум усилий, создавая самую зрелищную и реалистичную гонку, обладающую уникальной атмосферой. PGR2, следуя по стопам предшественника, включает систему накопления очков. Она базируется на оценке траектории прохождения поворотов, выполнения технических элементов, таких как быстрое торможение, разворот на 360 градусов и обгон соперников. За чистоту вождения и маневренность настоящий профессионал будет награжден призовыми очками.

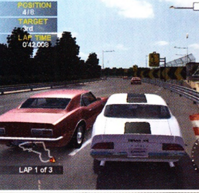
БОЛЬШИЕ ГОНКИ

Игра содержит три режима с различными испытаниями — Kudos World Series, Arcade и Time Trial. Традиционная аркада позволяет быстро выбрать понравившуюся машину и отправиться в длительное турне, которое принесет полезные призовые очки. Режим гонок на время (Time Trial) создан для любителей рекордов. Сложность прохождения постоянно возрастает. Kudos World Series является основным режимом, дающим возможность осваивать города и трассы, попутно покупая машины на заработанные очки. В PGR2 содержится более ста автомобилей, блестяще "переведенных" в виртуальный мир. Все детали корпуса выглядят невероятно реалистично, передавая облик настоящей машины. Рассматривать машины можно в специально созданной опции, носящей название Showroom. В ней присутствуют легендарные Ferrari, малолитражные MINI Cooper, покорители дорог Ford Focus, элегантные BMW X5, классические Porsche Cayenne Turbo

PGR2 смещает акценты в сторону поддержки сетевых режимов, сохраняя традиционные прелести одиночной игры

ИДЕАЛЬНЫЙ АВТОСИМУЛЯТОР

Великолепный внешний вид автомобилей дополнен феноменально реалистичным антуражем







и плеяда спортивных монстров — Vauxhall VX220, AC 427 MKIII, Saleen S7, TVR Cerbera Speed 12, Nissan Skyline GT-R и т.п. Любое авто можно приобрести за некоторую сумму Kudos Points — очки, начисляемые за профессиональное вождение. Перед покупкой можно устроить тест-драйв и прокатиться по дороге, огибающей здание автосалона.

Качеству прорисовки транспортных средств соответствуют и облики красивейших городов мира. Bizarre Creations уделили серьезное внимание моделированию реально существующих городов, разбросанных по всему земному шару. Гонки будут проходить в нашей любимой Москве, фантастическом Сиднее, величественном Вашингтоне, лучезарной Барселоне, прекрасном Эдинбурге, сказочном Гонконге, неповторимом Чикаго, а также великолепной Флоренции, Иокогаме, Стокгольме, Ньюбурге и т.д.

Кроме того, вам придется испытать трассы с различным типом покрытия и погодными условиями, что непременно отразится на управляемости вашим транспортным средством. Ощущение машины и предвидение скоростного порога во время прохождения поворотов станет основополагающим фактором успеха. Симулятор, пусть даже в несколько упрощенной форме, предполагает наличие водительских навыков. PGR2 не дает расслабляться во время заездов, требуя сосредоточенности на дороге, оценке траектории прохождения виражей и позиции при обгоне соперников. От банальных спортивных моделей, вроде Honda 2000, вам

ЭВОЛЮЦИЯ

Metropolis Street Racer первый представитель рейсинг жанра от **Bizarre Creations** на **Dreamcast**. С него и началась эпопея **Project Gotham**, но теперь уже на XBox. Если первый Project Gotham технологически был ближе к **MSR**, то второй представляет собой кардинально новый взгляд.



Metropolis Street Racer (DC)



Project Gotham Racing (XBX)



Project Gotham Racing 2 (XBX)

АЛЬТЕРНАТИВА



Gran Turismo A-Spec и **R:Racing Revolution** именно те игры, которые составляют серьезную конкуренцию Project Gotham 2. Но они лишены самого большого достоинства — фотореалистичной Москвы.







ФАКТЫ

Старая Москва
Надо отдать должное Bizzare Creations, в PGR2 вы увидите самую реалистичную Москву за все время ее существования в автомобильных играх. Большой Театр, старый Манеж, Интурист, переход на Охотном Ряду, классический Кузнецкий мост с его «Детским миром», а также всегда приветливая Лубянка и спуск на Набережную, где по левой все еще стоит «Россия». Знакомые нотки из радиоприемника западут в душу скучающего эмигранта.



предстоит путь к суперкарам легендарной марки Ferrari. Возрастание скорости при переходе на более мощное авто ощущается очень хорошо. Игра насчитывает свыше 120 трасс, различающихся по сложности прохождения. Незамысловатые повороты на низкоскоростных дорогах Флоренции со временем сменят головокружительные серпантины Эдинбурга и суперскоростные хайвэи Иокогамы. Изменяющаяся освещенность дорожного полотна в зависимости от времени суток создаст дополнительные препятствия для установления рекордов. Мир игры PGR2 ожил благодаря деревьям, грациозно колышущимся на ветру, птичкам, кружащим над крышами домов, и порывам ветра, переносящим опавшие листья города. Техника прохождения поворотов напрямую зависит от состояния дорожного полотна. Мокрая от дождя трасса не позволит развить бешеную скорость. Ночная дорога усложняет прохождение, особенно в режиме Cone Challenge, в котором Вам предстоит найти путь сквозь узенькие воротца из конусов, расставленных на полотне. В темноте можно стать жертвой резкого поворота и, поздно «втопив» педаль, врезаться в ретардер. Смачный удар о металлическое ограждение испортит внешний вид дорогой сердцу машины. Повреждения корпуса могут быть выражены в помятых бамперах, изувеченных крыльях, искореженном капоте, хлопающем на ухабах багажнике, разбитых фарах и стеклах, но аэродинамические показатели транспортных средств при этом не изменятся. Машина, пострадавшая от неаккуратного обращения, представляет собой довольно печальное зрелище для настоящего автомобилиста.

Звуковое сопровождение представлено в формате Dolby Digital 5.1, что открывает широчайшие возможности для интеграции Xbox с аудио-ресивером или музыкальной системой

Начиная игру можно не только зарегистрировать автомобиль в одной из стран мира, и выбрать понравившийся цвет шлема, но и написать собственное имя на табличке с номером. Просматривая повторы с изящными обгонами, я легко находил свою машину с московским номером 'ANDREW'. Гонщики, сидящие в машинах, поворачивают головы перед вхождением в повороты. Это особенно заметно в автомобилях класса Convertible с открытым верхом. Огромное количество мелких деталей, таких как логотипы именитых производителей Ferrari, Lotus, BMW, Porshe, Mercedes привлекают внимание, создавая иллюзию просмотра реальной видеозаписи соревнований.

"ГОЛОСА МОТОРОВ"

Звуковое оформление вполне соответствует безупречному визуальному исполнению. Каждая машина обладает собственным "голосом", присущим только ее двигателю. Эстетичный гул Ferrari отличается от благородного рева Corvette Stingray или скромного жужжания малютки Volkswagen Beetle. Шум дождя, свист ветра и пронзительный писк резины во время интенсивного торможения создают необыкновенную звуковую гамму, максимально приближающую игру к реальности. Музыка радиостанций городов включает популярные композиции местных хит-парадов. Колеся по Москве, можно услышать радио «Ультра », «Динамит FM» и поющих Чичерину, Петкуна

ИДЕАЛЬНЫЙ АВТОСИМУЛЯТОР

Красота улиц разных городов мира нашла отражение в игре



- Огромный выбор машин
- Потрясающая графика
- Прекрасная музыка



- Пустынные улицы
- Невыразительные ночные города
- Отсутствие раллийного режима

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Необыкновенная игра, сочетающая невероятно реалистичное графическое исполнение, прекрасно подобранный саундтрек и сбалансированную систему управления транспортными средствами от известнейших автомобильных заводов мира. Красивейшие города мира, собранные в этой замечательной игре, виртуозно воссозданы в мельчайших подробностях. Подобный проект заслуживает аплодисментов.

10/10

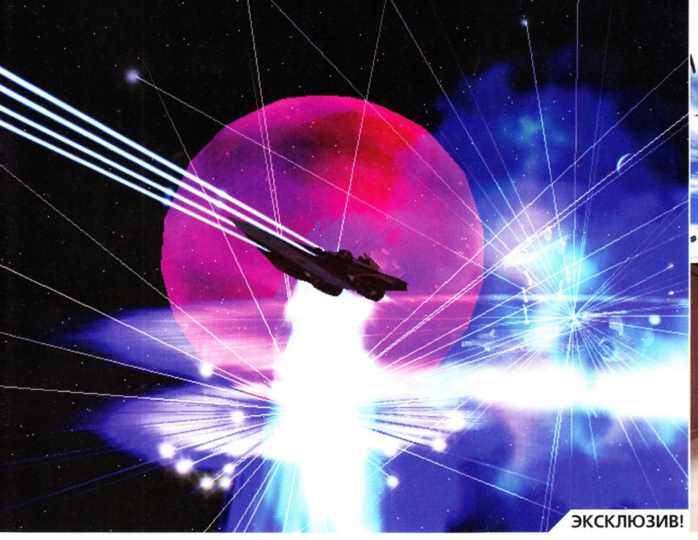
и других русских исполнителей, переключая радиостанции простым нажатием на аналоговое управление. PGR2 позволяет записывать собственные композиции с компакт-дисков. Проноситься со скоростью 200 км/ч по Красной площади под визги: «Нас не догонят, нас не догонят...» — очень прикольно! Проверено на соседях! Звуковое сопровождение представлено в формате Dolby Digital 5.1, что открывает широчайшие возможности для интеграции Xbox с аудио-ресивером или музыкальной системой.

Огромное количество автопроизводителей, таких как Ferrari, Lotus, Porshe, BMW, Mercedes привлекают внимание настоящих автолюбителей

Легко осваиваемая и настраиваемая система контроля предлагает начать наслаждаться игрой с первых минут знакомства. Составив первое впечатление о доступных среднестатистическому европейцу автомобилях Ford и BMW, многие поклонники автоспорта, несомненно, заинтересуются темпераментом итальянской красавицы — Ferrari. Все машины отличаются индивидуальными особенностями «поведения» на трассе, выражающимися в маневренности, устойчивости при прохождении поворотов, времени разгона и торможения. Оценивая систему управления сразу можно понять, что игра создавалась специально для Xbox. Независимо от того, используете ли вы обычный джойпад или специальный аналоговый руль, игровой процесс протекает с комфортом. В случае с джойпадом боковые клавиши, напоминающие курок пистолета, обеспечивают торможение и разгон. Аналоговые "стики" позволяют эффективно управлять машиной. Лицевые клавиши контролируют коробку передач и ручной тормоз.

XBOXLIVE

PGR2 смещает акценты в сторону поддержки сетевых режимов, сохраняя традиционные прелести одиночной игры. Знакомство с особенностями используемого транспортного средства очень важно. Во время сольных путешествий безукоризненное вождение поможет скорее добраться до мощных автомобилей. В свою очередь, победа в сетевой гонке невозможна при отсутствии элементарных навыков обгона соперников в поворотах за счет более позднего торможения. Специальные помещения в Showroom, отмеченные логотипами XboxLive, в будущем пополнятся новыми моделями автомобилей, которые будут добавлены в игру. Свои собственные достижения можно оставить для последователей, предоставив желающим возможность загрузить с сервера видеоповтор собственного виртуозного прохождения трассы.





ЭКСКЛЮЗИВ!

ИГРА	STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE
САЙТ	WWW.REBELSTRIKE.COM
ЖАНР	ACTION/SHOOTER
ПЛАТФОРМА	GAMECUBE
РАЗРАБОТЧИК	FACTOR 5
ИЗДАТЕЛЬ	LUCAS ARTS
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1-2
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА (США)	07/11/2003
(Япония)	15/10/2003
(Европа)	21/11/2003

ПОСЛЕДНИЙ УДАР ПОВСТАНЦЕВ

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО

Rogue Squadron III: Rebel Strike

Заключительная часть трилогии Rogue Squadron доказывает, что «больше» — не всегда значит «лучше». Игра Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader по праву считалась одним из лучших проектов времен американской премьеры GameCube в ноябре 2001 года

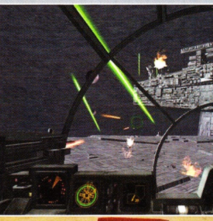
Толпы любимых персонажей, шикарная графика, множество увлекательных миссий и целая туча бонусов (не говоря уж о нестареющей марке Star Wars) сделали свое дело, и получившийся в итоге хит долго не покидал список самых продаваемых игр. Но время на месте не стоит, и разработчики Rogue Leader из студии Factor 5, получив благословение и серьезную финансовую помощь от Nintendo, взялись за создание продолжения, которое не только было бы достойно оригинала, но и затмило бы его по всем статьям. На свет появилась Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike.

СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ ВЗЛЕТ...

Итак, нам вновь предложено с головой окунуться в борьбу между Альянсом повстанцев и Галактической Империей, ведомой мрачным злодеем, сенатором Палпатином, и лордом Вейдером, по очереди примеряя на себя роли Люка Скайуокера, Хана Соло и прочих славных революционеров, сражающихся за возрождение Республики. Как и раньше, чтобы пройти игру до конца, придется одолеть больше десятка разнообразных

ПОСЛЕДНИЙ УДАР ПОВСТАНЦЕВ

Малейшая неосторожность при проходе через астероидное поле – и Альянс лишится очередного пилота







Итак, нам вновь предложено с головой окунуться в борьбу между Альянсом повстанцев и Галактической Империей, ведомой Палпатином и Вейдером

ЖИЗНЬ ТАК ПЕРЕМЕНЧИВА...

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike, если верить официальным сообщениям, имеет все шансы стать последней игрой, разработанной на GameCube коллективом Factor 5 и выпущенной издательством Lucas Arts. И у издателя, и у разработчика нашлись свои поводы для того, чтобы приостановить сотрудничество с платформой от Nintendo. Первый посчитал поддержку GC не слишком рентабельной; что же касается Factor 5, то этой студии, похоже, просто надоело делать GC-эксклюзивы, и она решила попробовать свои силы на других платформах.







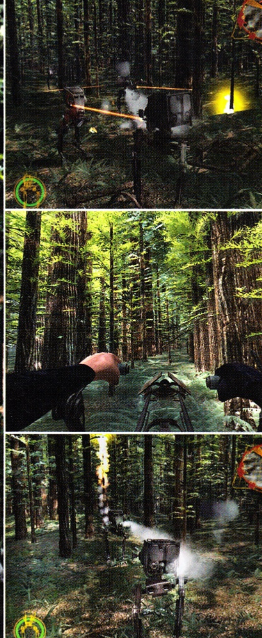
миссий, события которых по большей части пересекаются со сценарием классической трилогии «Звездных Войн» (эпизоды IV-VI, если следовать нумерации «от дедушки Лукаса»). Это значит, что на экране вновь оживут знаменитые битвы на планетах Хот и Эндор, а заодно с ними и многие другие события, большинство из которых фанатам хорошо известны.

Хотя о графике как-то не принято говорить в начале обзора, но в Rebel Strike именно она обращает на себя внимание первой. Все, что было хорошего в движке Rogue Leader, доработали и усовершенствовали до предела, в результате чего третья часть Rogue Squadron еще больше стала напоминать кино. Детализация кораблей, независимо от их размеров, просто поражает, спецэффекты великолепны, к текстурам практически невозможно придраться, а от масштаба происходящего иногда просто дух захватывает: сцены, в которых на

ДЕЖА ВЮ:

Битва за Хот (Hoth) на консолях Nintendo, началась еще на SNES, но одну из лучших и полноценных реализаций, она получила только на платформе N64, в игре Shadows of the Empire.





АЛЬТЕРНАТИВА

Владельцы Playstation 2 не остались без внимания Lucas Arts - Jedi Starfighter, один из лучших "шутеров" тематики Star Wars.



экране мечутся одновременно десятки Tie Fighters, трудно описать словами – их надо ВИДЕТЬ!

Впрочем, эйфория от графических красот рано или поздно утихнет, что позволит обратить внимание и на другие плюсы Rebel Strike. Например, немало положительных эмоций вызывает местный «автопарк», в котором, помимо привычных кораблей Альянса X-Wing, A-Wing и Y-Wing, появились такие железные игрушки, как имперские штурмовые машины AT-ST и даже гигантский AT-AT, не говоря уж о лэндспидерах и прочей мелочи.

Отдельной похвалы заслуживает управление всей этой техникой – оно, разумеется, максимально упрощено и ни в коем случае не позволяет записать Rebel Strike в стан симуляторов. К нему очень легко привыкнуть, что очень важно в условиях динамичного, ориентированного на безостановочный action, игрового процесса.

Если сложить воедино все плюсы и минусы и подвести итог вышесказанному, перед нами – вполне достойное завершение трилогии Rogue Squadron

Еще одним несомненным плюсом Rebel Strike можно по праву назвать обилие бонусов, доступ к которым дают заработанные при прохождении основных миссий медали. Тут вам и секретные миссии, и специальная, рассчитанная на двоих версия Rogue Leader, и аркадные Star Wars образца 80-х, и много чего такого, что способно привлечь внимание истинных адептов Светлой и Темной сторон Силы.

...И ЖЕСТКАЯ ПОСАДКА

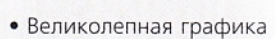
Увы, но без грубых промахов со стороны разработчиков не обошлось. Чтобы увеличить и несколько разнообразить игру, они решили включить в Rebel Strike изрядную порцию заданий, выполняя которые персонажи передвигаются на своих двоих. К сожалению, должного внимания этим уровням не уделили, и результат, хотя и не получился совсем уж провальным, но едва дотянул до отметки «удовлетворительно».

Пешие прогулки, как правило, коротки, очень однообразны, все подряд страдают от кособокой камеры и от не слишком отзывчивого управления. Оно каждый раз начинает артачиться, ког-

ПОСЛЕДНИЙ УДАР ПОВСТАНЦЕВ

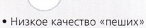
Верхом на снежной ящерице против AT-ST? Смело, ничего не скажешь...





• Великолепная графика
• Rogue Leader для двух игроков
• Множество секретов и бонусов





• Низкое качество «пеших» миссий
• Завышенная сложность некоторых заданий
• Малая продолжительность основного сценария

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Без лишних слов и эмоций Rogue Squadron III – это одна из лучших "игронизаций" знаменитой серии, открывающая практически все технические возможности малыша GameCube. Яркий, технологически почти совершенный "шутер" во вселенной Star Wars, который отлично подойдет как для одного, так и для двух человек. Остается только жалеть, что это, по-видимому, действительно конец серии Rogue Squadron.

8/10

ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ

Для тех, кто устанет в одиночку бороться за правое дело, в Rebel Strike существует полноценный multiplayer-режим для двух игроков, в котором вы и ваш напарник/конкурент можете пройти ту или иную миссию совместными усилиями, либо попробовать свои боевые навыки друг на друге. Особенно интересна возможность пройти вдвоем специальную версию Rogue Leader, которая отличается от оригинала оптимизированной графикой и повышенной сложностью. Кстати, первоначально разработчики планировали и режим для четырех человек, но от него пришлось отказаться из-за технических ограничений.







да речь заходит о прыжках через пропасти. Окончательно портит впечатление от наземных миссий графика, получившаяся здесь значительно слабее, чем в остальной части игры.

В любом случае, если сложить воедино все плюсы и минусы и подвести итог вышесказанному, перед нами – вполне достойное завершение трилогии Rogue Squadron и отличный подарок всем поклонникам Star Wars. Некоторые просчеты авторов пусть и способны немного испортить настроение на короткое время, вряд ли повлияют на финальное впечатление. Не забудем учесть тот факт, что Rogue Squadron – эксклюзив для Nintendo.









ИГРА	RIDGE RACER V
САЙТ	WWW.NAMCO.COM/GAMES/ RIDGERACER5
ПЛАТФОРМА	PS2
РАЗРАБОТЧИК	NAMCO
ИЗДАТЕЛЬ	NAMCO WWW.NAMCO.COM
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1-2
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	04/03/2000
	25/10/2000
	24/11/2000



НОСТАЛЬГИЯ

ДАНИИЛ ДЕПП

Ridge Racer V

Десять лет назад, а может и больше, игра под названием Ridge Racer появилась на свет. Модный журнал для компьютерных энтузиастов и плейбоев — EDGE — вынес игру на обложку...

...Динамичная музыка к игре получила кучу призов за безумие ритма на британском рейв-фестивале Ministry of Sound. Последовали ремиксы. Muraoka Tanaka и композитор Kaz (Shinji Hosoe), оказались на высоте. Продолжения Ridge Racer — это Rave Racer, который вызывал бурю эмоций в аркадах и Ridge RacerRevolution, выпущенный для Playstation. Компания Namco скромно купалась в лучах славы, недолго. Пока не вышел третий, немного "вне семьи", так называемый Rage Racer, от повторяющихся текстур и низкой динамики не спасло даже обилие опций тюнинга. Следующий (четвертый) R4 сделал всех! По мнению фанатов и знатоков это лучшая игра в серии, которая до сих пор остается неподражаемой и неприступной.

И вот, на рубеже веков появился пятый, словно реинкарнированный клон первого Ridge Racer. Несмотря на то, что на дворе уже август 2004'го, мы решили еще раз вспомнить основные аркадные принципы, плюсы и минусы серии Ridge Racer. Итак, за что же мы любили Ridge Racer, и что осталось в нем сейчас?

Автомобили не имели своего реального прототипа, скорее их внешний вид был создан фантазией дизайнеров Namco...

ПРОЩАНИЕ С АРКАДОЙ: ЧТО БЫЛО

Девушки

Наивные и пикселизованные, они были антуражем RR, ходили кругами, позировали и просто создавали хорошее настроение. Со временем они стали лицом серии, превратившись в настоящих виртуальных красавиц. Были возведены критиками в ранг настоящего произведения искусства. Хотя их присутствие в RR носило формально-развлекательный ха-



рактер, своим вполне реальным шармом они украшали постеры, календари и видеоролики игры, терзая и волнуя души игроков. Многие из них до сих пор не могут поверить, что красотки Reiko Nagase не существовало на самом деле...

Машины
Автомобили не имели своего реального прототипа — их внешний вид был создан фантазией дизайнеров Namco с легким заимствованием черт известных спорткаров. Хотя название авто, вроде D48CE Black Owl, ни о чем не говорило, все выдавало в нем черный, мощный Lamborghini Diablo. Таким машинкам позавидовал бы любой эстет — экзотичная раскраска, смелые линии и сбалансированный тюнинг. Расцветка, стиль и особенности управления напрямую зависели от выбранной команды. Позже, в серии RR, на автомобилях можно было заметить знакомые "лого" Advan и Recaro. Некоторые из моделей отличались особо экстравагантным дизайном и неоднозначными бортовыми надписями, вроде "Гробда" или "ЕПРСТ"?! Причем на русском.

Трассы
Разнообразием трасс RR не блистал никогда: пять, от силы шесть. Заезженные во всех направлениях, они являлись гениальными произведениями конструкторов города Ridge City. Четко проработанные, с логичностью каждого поворота, трассы держали резину в напряжении на протяжении всего отрезка вплоть до финишной прямой. RR всегда была игрой крутых виражей. Подъемы, спуски и туннели — скорее правило, чем исключение. Ridge Racer, как настоящая аркада, по-своему красив, от городских джунглей и скалистых гор до лазурной кромки берега у синего, синего моря.

По звуковой дорожке RR можно судить о всей современной японской музыке вообще. Она отражает ее состояние на период выхода очередной серии игры и, что немаловажно, совсем не отпугивает европейцев

Управление
Powerslide'ы или управляемые заносы — то, на чем держалась вся концепция RR, отличительная особенность управления RR и залог успешного вождения. Именно Ridge Racer ввел настоящий powerslide в жанр аркадных гонок. Удовольствие от преодоления любой сложности поворота без значительной потери скорости можно испытать только при достижении высшего мастерства владения автомобилем... Изо всех доступных на сегодняшний день систем управления именно эта доказала свою состоятельность и используется практически во всех аркадных гонках на текущий момент.

Музыка
По звуковой дорожке RR можно судить о всей современной японской музыке вообще. Она отражает ее состояние на период выхода очередной серии игры и, что немаловажно, совсем не отпугивает европейцев. Такие хиты, как Rare Hero и Pac-Man Hardcore, не будут забыты никогда. Шедевры ранней танцевальной электроники имели признания на танцполах Японии и Европы, отличные темы нашли воплощение в многочисленных ремиксах. Японские таланты компании Namco — сумрачные диджеи Yamaguchi и Kaz, создали безупречную муз-команду, которая запустила большой музыкальный конвейер длиною в несколько поколений.

Девушки и автомобили — это всегда было главным в Ridge Racer



Ai Fukami — официальное лицо Ridge Racer



- Стопроцентная аркада
- Отличное ощущение скорости
- Классический Ridge Racer в новом воплощении

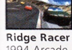


- Безумно сложная для новичка
- Графически слаба для PS2
- Все так же мало трасс...

ИСТОРИЯ


Ridge Racer
1993 Arcade

Ridge Racer
1994 PS

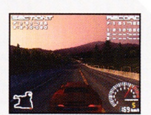


Ridge Racer 2
1994 Arcade


Rave Racer
1995 Arcade

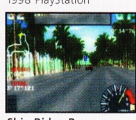
Ridge Racer Revolution
1996 PlayStation


Ridge Racer 64
2000 Nintendo 64


R4: Ridge Racer Type 4
1998 PlayStation


Ridge Racer V
2000 PlayStation 2


Ridge Racer V: AB
2001 Arcade


Shin Ridge Racer
2005 PSP

Музыка всегда подчеркивала стиль Ridge Racer и была важным компонентом его динамики. Ведь основным достоинством всех саундтреков серии RR было как гармоничное сочетание с видеорядом, так и независимость в прослушивании отдельно от игры.

ВОЗРОЖДЕНИЕ ИЗ ПЕПЛА: ЧТО СЕЙЧАС?

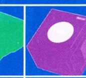
Девушки остались. Reiko Nagase сменила не менее замечательная виртуальная японка, Ai Fukami, у которой с ногами тоже все в порядке. Грация, пластика и новые технологии приумножили силиконовую красоту. Вот только девушки не виляют больше формами перед стартом, а кроются в тени меню и эпизодически дают о себе знать в заставках.

Машины стали более узнаваемыми и похожими на своих реальных братьев по конвейеру. А может, просто иссяк потенциал фантазии у закаленных Namco'вских дизайнеров!? Сменный двигатель — замаскированный upgrade, следствие естественного прогресса — так и не смог заменить накопленного опыта всех предыдущих серий. Графически не сильно изменившись, Ridge Racer обратился к истокам управления — powerslide; все так же, как и раньше, оставшись основой основ, привнес аналоговый привкус симулятора в аркадно-цифровую схему. И, невзначай возвратившись на десять лет назад, Ridge Racer V не забыл про музыку. Вновь переписанные, незабываемые мелодии оригинала, обретши голос, зазвучали с новой силой. На волнах радиостанции FM Ridge City раскатами разносится эхо былых лет...

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Ridge Racer был когда-то той самой игрой, по которой сходили с ума фанаты автогонок. Это была первая аркада, которая совершила настоящую революцию в Racing — жанре, заменив двухмерную реальность на трехмерную. Ridge Racer V, возродился, словно феникс, для того, чтобы напомнить о величии некогда культовой аркады, чтобы затем сгореть и вновь перероДиться. На этот раз уже в новом обличье.

9/10








БЕГ НА МЕСТЕ

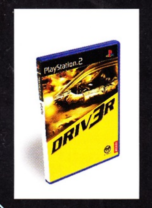
DRIV3R

АНДРЕЙ МИРОНОВ

Выход Driv3r был отмечен беспрецедентным количеством негативных откликов игроков. Проанализировав вышедшие в свет две версии игры для платформ XBox и PS2, можно сказать, что все претензии геймеров были вполне обоснованы.



ИГРА	DRIV3R
САЙТ	WWW.DRIV3R.COM
ЖАНР	ACTION/DRIVING
ПЛАТФОРМА	PS2, XBOX, N-GAGE, MOBILE
РАЗРАБОТЧИК	REFLECTIONS
ИЗДАТЕЛЬ	ATARI
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	25/06/2004
	21/06/2004



Новое детище Reflections – это не просто продукт, содержащий изъяны. Driver 3, сменивший название на Driv3r – это полный провал по всем статьям. Главным героем по-прежнему остается Таннер, облик которого ни претерпел значительных изменений. Его угрюмый стиль, не соответствующий красочному миру сегодняшних видеоигр, остался незыблемым. Создатели даже нашли повод обыграть красочную гавайскую рубашку Томми Верчетти из GTA Vice City, как альтернативу стилю своего героя. Будучи полицейским, работающим под прикрытием, Таннер пытается раскрыть преступную сеть, организовавшую торговлю угнанными машинами. Дело это непростое, и находчивому копу приходится внедряться в глубины бандитских группировок, чтобы докопаться до истины. История, сочиненная Reflections, не интригует, более того она скучна. На протяжении 30 однообразных миссий герою необходимо искать «ниточку», ведущую к разгадке секретов преступной паутины. Актерские таланты голливудских знаменитостей, занятых в озвучивании, спасают положение. Девушка по имени Калита обладает неподражаемым темпераментом благодаря актрисе Мишель Родригес.

Будучи полицейским, работающим под прикрытием, Таннер пытается раскрыть преступную сеть, организовавшую торговлю угнанными машинами

ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ

Структура миссий игры с момента выхода Driver 2 в 1999 году нисколько не изменилась. Все основные режимы прохождения игры: «Работа под прикрытием» (Undercover), «Свободные поездки по городам» (Free Ride), а также обилие мини-игр сохранены. Колеся по Майами, Ницце и Стамбулу в Undercover Mode можно за два дня поставить точку в истории Таннера. Уровень сложности невысок благодаря феноменально тупому AI (искусственному интеллекту), трудно разбиваемым машинам, способным пробивать кирпичные стены, застревающим в стенах полицейским машинам и другим мелочам. Камнем преткновения может стать система управления транспортными средствами, которая только ухудшилась со времен Driver 2, все машины подвержены сильным заносам и активной пробуксовке. Безобразная физическая модель игры Stuntman, активно «дорабатывавшаяся» командой Reflections, была взята на вооружение. У автомобилей полностью отсутствует понятие веса. Это означает,

МОБИЛЬНЫЙ DRIV3R

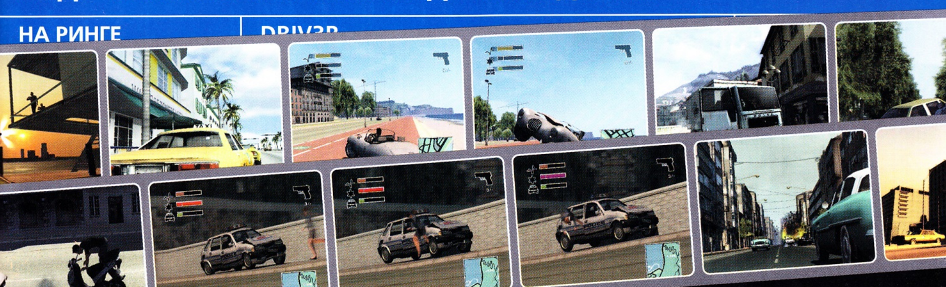
Возможно Driv3r выпущенный недавно компанией Sorrent для мобильных телефонов не 3D, зато имеет в наборе классический геймплей как в GTA и неплохую полифоническую музыку. www.driv3rmobile.com



АНДРЕЙ МИРОНОВ ПРОТИВ АНДРЕЯ ХАНДОЖКО

НА РИНГЕ

DRIV3R



что сумасшедший полицейский, пытающийся покончить жизнь самоубийством, врезаясь в машину Таннера на полной скорости, отправляет ее в затяжной полет по улицам города. Когда за спиной накапливается несколько машин служителей правопорядка не стоит пытаться свернуть с шоссе. В противном случае машиной горе-водителя еще долго будут играть в футбол. Даже измененное название не помогает Driv3r отречься от своих предшественников.

Автоматический прицел полностью отсутствует, поэтому приходится, нервничая, крутить аналоги

Преемственность наблюдается и в пеших прогулках по городу. Безусловно, у Таннера теперь есть оружие, которым он может пользоваться по мере необходимости, но безобразное управление дает о себе знать и на земле обетованной. Герою не стоит опасаться полиции, которая не способна принести вред, беспокоиться стоит о том, чтобы впопыхах не застрять в стене ближайшего дома или не прострелить колесо своей машине из собственного пистолета. В отличие от Grand Theft Auto: Vice City, использующей светоэффекты и весьма скромный дизайн декораций, создатели Driv3r попытались сделать игру более реалистичной. Обилие разрушаемых объектов должно было придать большую реалистичность окружающему миру. К сожалению, масса недоработок в физической модели управления автомобилем, графические глюки и нестабильная частота обновления кадра сводят на нет попытку составить конкуренцию серии GTA.

К СВЕДЕНИЮ

Компания **Reflections** давно тяготеет к автомобильному жанру. Одной из самых впечатляющих разработок по сей день остается **Destruction Derby** для PS, вышедшая одновременно с запуском консоли в 1995 году. В то время игра побила все рекорды по графическому исполнению и количеству инноваций. Немаловажно и то, что сериал Driver был построен на графической и физической основе своего прямого предка – Destruction Derby.



ЧУДЕСА НА ВИРАЖАХ

Враги не отличаются большим умом, но часто пытаются прострелить покрышки автомобиля Таннера, чтобы заставить его ехать на дисках. В этом случае необходимо как можно скорее найти новое средство передвижения. Им может стать машина или мотоцикл. Последний обладает абсолютно иной аэродинамикой. Однако не стоит даже сравнивать управление в этой игре с GTA. Пользоваться ручным тормозом, сидя на мотоцикле, категорически запрещено. Вместо эффектного разворота, который не раз выполнял Томми Верчети, несчастный Таннер свалится на землю и проедет несколько метров на боку, хотя случаются и абсолютно футуристические "полеты" в стиле старого Road Rash, но после "смертельного номера" приземления герой не сможет продолжить свой путь, так как будет мертвым лежать на обочине.

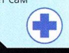
Во время перестрелок на корпусах автомобилей остаются отверстия от пуль, это придает большую реалистичность всем вооруженным конфликтам. Жалко только, что пули зачастую ранят главного героя сквозь корпус машины, служащей баррикадой. Driv3r пытается воссоздать атмосферу голливудских фильмов не только своим бюджетом, но и отдельными визуальными элементами, рассчитанными на восприимчивых зрителей, готовых прощать бесконечные недоделки, оставленные без внимания. После активной баталии, покинув изрешеченную, горящую машину, герою придется пройтись пешком. Здесь бестолковое управление дает о себе знать. В этом режиме невозможно не только нормально ходить, но и стрелять. Автоматический прицел полностью отсутствует, поэтому приходится, нервничая, крутить аналоговые джойстики. Во время дуэлей с полицией, давящей своими машинами, или оживленной "беседы" с бандитами, стреляющими без промаха, бездарно реализованное управление несет неминуемую смерть. Привыкнуть к этому невозможно, да и стоит ли пытаться. Видимо игра создавалась с учетом поддержки мыши, но не джойстика. Только так можно объяснить, но никак не оправдать неуклюжее управление в Driv3r.

Дизайн городов отвратителен и не имеет ничего общего с красотами, продемонстрированными разработчиками на скриншотах, размещенных в Интернете год назад. Все здания представляют собой серые параллелепипеды, которые обзаводятся текстурами, когда расстояние не превышает нескольких метров. Странно видеть абсолютно идентичную ситуацию на игровых системах PS2 2 и XBox. Такого низкого качества исполнения большинству любителей автомобильных игр наблюдать еще не приходилось. Стоит отметить, что Майами смотрится лучше двух других городов, благодаря открытым пространствам, впечатляющим закатам, обилию растительности и другим мелочам. Ради того, чтобы увидеть Стамбул, или нечто, названное Ниццей не стоит проходить игру. Просто возьмите коды, находящиеся в свободном доступе в Интернет.

АЛЬТЕРНАТИВА

- GTA: Vice City
- Getaway
- True Crime

- Простреливаемые покрышки и кузова автомобилей
- Разнообразие классических моделей американских машин
- Таннер не только управляет катерами, но и плавает сам





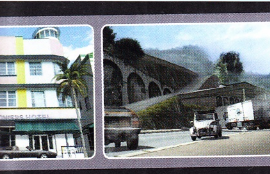
- Невменяемая физика управления
- Однообразные текстуры, графические "глюки"
- Не показывает и 50% возможностей консоли

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Driv3r должен был бы стать хитом. Качественная работа художников, голливудские актеры, озвучившие героев и бюджет игры, сродни голливудскому блокбастеру. К сожалению, все эти положительные черты тонут в бесконечных графических глюках, ужасном звуковом оформлении, безобразной системе управления и бестолковом геймплее. Отвратительно реализованный игровой процесс и масса других недостатков делают проект инвалидом жанра. Такого количества непростительных ошибок, допущенных разработчиками Reflections, нельзя найти ни в одной другой игре.

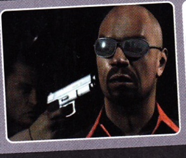
4/10

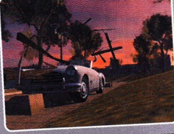










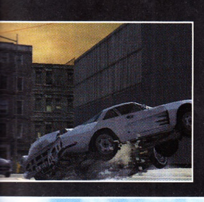

ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ

DRIV3R

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО



Годы потраченных усилий, многомиллионный бюджет и целая ватага голливудских актеров – достаточно этого, чтобы сделать хит?



Проект Driv3r от издательства Atari по праву можно назвать сенсацией не только этого лета, но и всего 2004 года. И дело здесь не в заоблачном бюджете игры, или времени, которое было потрачено на ее разработку. Сенсацию из Driv3r сделали ураганная критика игровой прессы и непомерно высокие тиражи, которыми детище Atari продается по обе стороны океана в пику всем недругам. Возникает резонный вопрос: неужели все дело в мощной рекламной поддержке и былой популярности сериала Driver на PSOne? Или все-таки у Driv3r есть объективные плюсы, которые наряду с громкими лозунгами и раскрученной торговой маркой привлекают игроков?

Из третьей части Driver с самого начала делали высокобюджетный интерактивный фильм, в котором правит бал расписанный до мелочей сюжет



РАВНЕНИЕ НАЛЕВО

В первую очередь Driv3r обычно сравнивают с последними играми серии GTA, и результатом сравнений в большинстве случаев оказывается безоговорочное признание творения Reflections полным провалом. При этом, почему-то мало кто задумывается о том, что, судя по всему, авторы Driv3r и не ставили перед собой задачи тягаться с GTA, заранее понимая бессмысленность подобного противостояния.

Все говорит о том, что из третьей части Driver с самого начала делали высокобюджетный интерактивный фильм, в котором правит расписанный до мелочей сюжет и жесткая структура миссий. Что ж, следует признать – свободы у игроков при таком подходе мало, но это не значит, что он не имеет право на жизнь. Кроме того, желающие просто покататься и устроить переполох на вир-

СЛОВА И ПЕСНИ

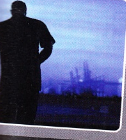
Разработчики Driv3r и не скрывали, что изрядная доля 30-миллионного бюджета была потрачена на гонорары голливудских звезд, которым доверили дубляж диалогов. Список имен получился вполне внушительным – первые строчки в нем занимает Майкл Мэдсен («Бешенные псы», «Убить Билла»), Мишель Родригес («Обитель зла», «S.W.A.T.») и Микки Рурк («Бойцовая рыбка», «9,5 недель»). Кроме того, параллельно с выпуском Driv3r, в продаже появился диск с саундтреком игры, призванный привлечь к ней дополнительное внимание.

АНДРЕЙ МИРОНОВ ПРОТИВ АНДРЕЯ ХАНДОЖКО











туальных улицах, всегда могут отвлечься от основного режима Undercover и попробовать свои силы в режимах Take-a-Ride, Quick Chase и им подобных, где практически никто и ничто не испортит вам свободу творчества – поезжайте куда угодно, давите кого угодно, врезайтесь как угодно. Впрочем, критики Driv3r почему-то редко вспоминают про эти возможности, предпочитая устраивать ковровую бомбардировку основного сценария игры, с которым, кстати, далеко не все ясно.

Кто-то ставит ему в вину линейность, другие говорят о неудачно подобранных заданиях, третьи заявляют о плохом дизайне уровней, четвертые валят все в один котел

Кто-то ставит ему в вину линейность, другие говорят о неудачно подобранных заданиях, третьи заявляют о плохом дизайне уровней, четвертые валят все в один котел, на котором пишут красной краской «Отстой». А почему, спрашивается? С линейностью вроде бы разобрались – еще Metal Gear Solid доказал, что это далеко не всегда плохо. С удачным/неудачным подбором заданий можно соглашаться, можно спорить – все зависит от индивидуальных предпочтений каждого конкретного человека. То же самое касается дизайна уровней, который, строго говоря, мало чем отличается от аналогов в Driver и Driver 2 – можно ли это считать недостатком?

А ведь у Driv3r есть и ряд абсолютно объективных достоинств, о которых иногда просто забывают. Например, очень внушительный список средств передвижения, в котором, помимо самых разнообразных легковушек, присутствуют грузовики, фургоны, мотоциклы и даже катера. Причем все это богатство присутствует в игре не просто для галочки – его действительно можно опробовать в деле, и не просто опробовать: любую машину в Driv3r можно расколошматить в соответствии со всеми законами физики до совершенно «металлоломного» состояния, когда от нее останется один каркас. И почему бы не вспомнить про великолепно воссозданные города, которые действительно похожи сами на себя, а не являют собой некий собирательный образ из Майами, Лос-Анджелеса и Сан-Франциско? Или не упомянуть о многочисленных отлично срежиссированных заставках, которые, быть может, не редки в JRPG, но не часто встречаются в проектах западных игровых студий? А стремительные погони, которыми всегда славился сериал, и которым в Driv3r уделено немало внимания? Плюсов, как видите, немало, и, тем не менее, о них редко вспоминают.

ЧТО ДАЛЬШЕ БУДЕТ?

При всей своей популярности Driver никогда не мог претендовать на тот же культовый статус, который заработали в свое время Doom или Resident Evil. И все-таки, как и эти две серии, Driver имеет неплохие шансы перебраться на широкие экраны. Причем, если это все-таки произойдет, делать экранное воплощение приключений «засланного казачка» Таннера будет практически тот же коллектив, что дал путевку в жизнь Resident Evil и Resident Evil Apocalypse. Главным претендентом на режиссерское кресло считается Пол Андерсон, уже собаку съевший на превращениях игр в фильмы. Пока, правда, не понятно, когда же киноверсия Driver увидит свет.

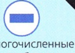


СМОТРИТЕ ХОРОШЕНЬКО, О ВОЛКИ!

Недочеты различного калибра в Driv3r безусловно есть – этого никто не отрицает. Искусственный интеллект соперников действительно непростительно низок, а сложность некоторых заданий, наоборот, слишком высока. Управление персонажем вне машины неудобно, но, право слово, ходить пешком приходится не так уж и часто. Определенное расстройство может доставить местами не доведенная до ума графика, но и к ее выкрутасам можно, в конце концов, привыкнуть, тем более, что финальное качество картинки все равно находится на высоте. Третий Driver в первую очередь подкупает именно за счет великолепных живых текстур и контрастов.

Вывод напрашивается сам собой – большинство тех, кто сегодня критикует Driv3r и сравнивает его с GTAIII/Vice City либо забыли, либо и вовсе никогда не знали, что из себя представляли оригинальный Driver и Driver 2. Иначе они бы ясно увидели, что новый проект Reflections четко следует традициям сериала и даже не пытается соперничать с творением Rockstar Games.

- Интересные идеи, множество режимов
- Фотореалистичная палитра, отличные виды
- Великолепная модель повреждения автомобиля

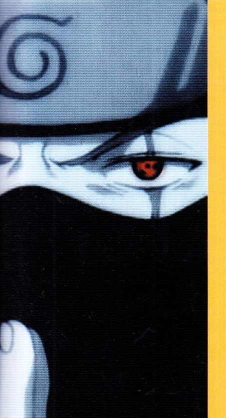


- Многочисленные технические недоработки
- Неуклюжее управление вне машины
- Недалекий искусственный интеллект противников

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Далеко не однозначный проект, со множеством мелких недоработок. Тем не менее, Driv3r вполне достойно продолжает дело предшественников, и заслуживает внимания со стороны игроков. Отличное качество картинки, неплохой саундтрек и безумные трюки стоят на нашей стороне. У Driv3r есть право на жизнь.

7/10



NARUTO: Narutimate Hero

ПРОЛОГ

Подготовку я начал рано – еще ночью, когда сияла луна и был слышен пересвист сверчков за окном. Развесив все звездочки за поясом и распределив свитки в кармашках на груди разгрузочного жилета, я еще раз посмотрел на стол, разукрашенный картой Москвы, стаканом чая и сахарницей. Неподалеку лежал маленький карманный фонарик, кунаи и кекэцу сегэ – тонкая стальная цепочка, заканчивающаяся «кошкой». Цель на карте была обведена красным фломастером, трижды подчеркнута, и помечена двумя восклицательными знаками. Любознательный и внимательный москвич наверняка бы узнал внутри этой роскошной окантовки дом с адресом редакции – именно она должна была наутро пасть, как результат захвата авторского коллектива коварным Омидзакурой.

Едва атмосфера вокруг меня посветлела на пару-тройку люксов, я вышел из комнаты, накинул плащ и отправился на задание. Задание было проще некуда, как я себе тогда представлял. Уверенный в себе как Наруто (впрочем, как и любой другой ниндзя) я собирался проникнуть под покровом ночи в редакцию и дождавшись утра, захватить все оборудование вместе с коллективом и объявить ультиматум – либо меня берут в команду журнала, либо нет. Впрочем, оба варианта не особо различались и поэтому у меня был разработан «Универсальный план» в который входило немного дымовых шашек, немного звездочек и один-два свитка на случай если эффектов покажется мало. На сопротивление не рассчитывал – все-таки, я собирался застать их врасплох. С такими мыслями стратегического планирования я неожиданно оказался перед стенами редакции. Еще минут пять прошло в попытках допрыгнуть до пожарной лестницы на уровне второго этажа. Когда слегка проржавевшая цель была достигнута, вдохновленный обретенной динамикой Омидзакура взлетел на крышу здания. Молниеносный спуск к окну редакции начался после аккуратного приматывания «кошки» к антенне.

ИСТОРИЯ СОВРЕМЕННОСТИ

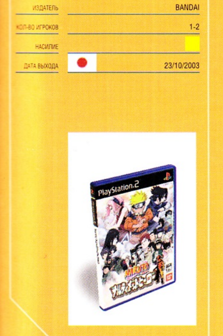
Россыпи попыток были сделаны, чтобы создать интересный фильм, книгу, аниме, игру «о ниндзях». Каждое творение имело свою атмосферу, героев, иногда даже мир, оставляя одну общую черту – протагонист в одежде темного цвета с катаной за спиной. Сценарии в основном ограничивались гнетущей и мрачноватой атмосферой средневековой Японии. Пришло время крушить стереотипы. Следующая наша остановка — Оранжевый ниндзя Наруто.

ОРАНЖЕВЫЙ МАЯК

В скрытой среди лесов деревне Наруто жизнь течет своим чередом. Дети практикуются, чтобы стать искусными ниндзя, а взрослые уже выполняют опасные и не очень задания, заказчиками которых являются простые жители окружающей страны. На каждом из материков обитает свое такое поселение с настоя-

Пришло время крушить стереотипы. Следующая наша остановка — Оранжевый ниндзя Наруто

ИГРА	NARUTO: NARUTIMATE HERO
САЙТ	WWW.CYBERCONNECT2.JP/NARUTO/
ЖАНР	ANIME/FIGHTING
ПЛАТФОРМА	PS2
РАЗРАБОТЧИК	CYBERCONNECT2
ИЗДАТЕЛЬ	BANDAI
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1-2
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	23/10/2003

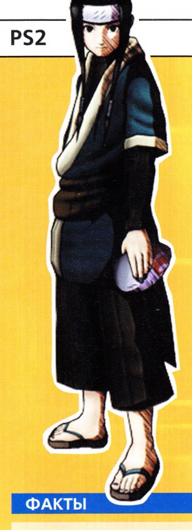












щими профессионалами, история знаний которых уходит далеко в прошлое. Вот в такой таинственной, но вполне солнечной деревне, окруженной с одной стороны горами, а с другой – гигантскими стенами и жил Наруто, двенадцатилетний озорник в оранжевой одежде. Сирота, без родителей, а потому настоящий маленький демон-вихрь. Утром, обычно выпивая пакет молока, он бежал на занятия в школу, где и учился науке, которая повествовала о том, что пить прокисшее молоко вредно, о чем он, к сожалению, узнавал уже во время занятий. Дни пролетали в веселье и мечтах о том, что когда-нибудь он обязательно станет Хокаге – самым-самым главным и сильным ниндзя в деревне. На достижение мечты он бросал все свои силы, которые уходили на тренировку выносливости в моменты спасения бегством от Сакуры (юная куноити – ниндзя-девушка, которая отчаянно нравилась Наруто) и терпения, когда так хотелось влепить затрещину этому Саске, о котором только все и говорят (самый стильный, сильный и спокойный юноша из одноклассников). Зачеты и тесты Наруто успешно проваливал, пока не подошло время выпускного экзамена...

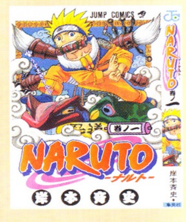
АТМОСФЕРА

BANDAI в последнее время вполне успешно реализует самые смелые ожидания фанатов того или иного анимэ в игры. Если раньше пируэты этой компании представляли собой ценность в основном только для фанатов анимационных произведений, то в случае с файтингом Naruto: Narutimate Hero ситуация иная. Созданная по мотивам одноименной манги/аниме, игра несет в себе большой потенциал и для людей, незнакомых с тематикой. Не оглядываясь на сюжетную составляющую, не просмотрев аниме и не прочитав аналогичную мангу, Narutimate Hero предстает все с той же яркостью сияния, разве что множество мелких деталей могут остаться вне сферы внимания.

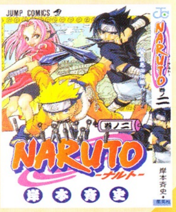
Предоставляя двенадцать персонажей на выбор, разработчики умело усыпали локации остальными героями из сериала, которые будут либо помогать вам (являясь соратниками по сюжету), либо оппоненту, одаривая различными сюрпризами. В качестве таких бонусов можно получить свиток, звездочки или, например, аптечку. Игра четко придерживается сюжета аниме, так что оседомленный игрок не без восторга будет открывать новые арены и персонажей (изначально доступно шесть).

Все это происходит в трехмерном великолепии, в исполнении популярной теперь cel-shading технологии, как-будто герои только сошли со страниц комикса-манги. Поражая детализацией фонов, игра преподносит еще один сюрприз – все арены представляют собой комбинацию из нескольких «слоев». В любой момент поединка можно исчезнуть, оставляя после себя лишь дымку и несколько листочков, а появиться уже значительно далее или, наоборот, ближе. Камера такие испытания выдерживает великолепно – если оба соперника находятся на одном уровне, прямо друг напротив друга, то на экране можно увидеть изображение героев крупным планом. Если же Наруто бегает

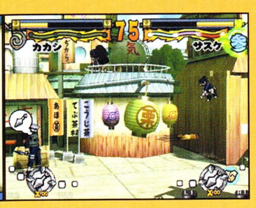
ФАКТЫ



На сегодняшний день выпущено около ста эпизодов аниме и двадцать пять томиков манги Naruto. Автор манги Масаси Кисимото (Masashi Kishimoto) начал свое восхождение в 1999 году, опубликовавшись в издании Weekly Shonen Jump.







К СВЕДЕНИЮ



Потрясающе шикарный способ выбрала BANDAI для реализации в игре секретов. В манге и сериале Naruto при использовании ниндзюцу (техника ниндзя: магия, вызов духов, расширенные возможности человека) применяются мантры — знаки, сложенные с помощью пальцев и кистей (Hand's Seals) последовательно. В игре есть отдельная опция для введения таких комбинаций. Но где же их брать? Решение по-своему гениальное – в Японии продаются карты наподобие Magic: The Gathering во вселенной Naruto. Заветные комбинации знаков можно найти именно там.

на первом плане по лодке, покачивающейся на волнах, собирая съестные припасы, а Саске где-то вдалеке выколачивает из своих подсобников звездочки, то камера взлетает повыше, чтобы отобразить обоих. Что-то похожее мы уже видели в Onimusha Buraiden. Выполнено все без нареканий, совершенно не вызывает неудобств, разве что иногда сложно определить расстояние до противника, на котором управляемый герой появится в другом ярусе. Спецэффектов море, фирменной магии тоже, ударов самое разнообразное количество, так что совершенствоваться можно долго.

МАНТРАЛОГИЯ

Отдельным пунктом стоит упомянуть прошедшие в сериале заклинания глобального масштаба. Поскольку, чего уж скрывать, как Наруто, так и остальные персонажи владеют способностью вызывать воистину мощнейших созданий и демонов, на это отводятся отдельные вставки во время сражения. Как только кто-то успешно проводит захват или удар такого уровня, экран гаснет и появляется уже в новом облачении – в самом центре герои производят серию кинематографичных ударов, а по бокам висят две линейки с изображениями кнопок, которые нужно нажать, дабы это бесчинство не продолжалось.

В лучших традициях Rival Schools, динамичность сражения заставляет держать джойстик в руках, не выпуская его ни на секунду

Кто быстрее и правильнее набрал указанную комбинацию – тот имеет шанс либо продолжить свое наступление, либо остановить атаку противника. Всего у каждого персонажа по три таких атаки и в каждой из них есть три уровня, которые следуют один за другим, если не остановить указанным выше способом.

ДИНАМИКА

Впрочем, даже такие меры противодействия настоящему бойцу за добро и справедливость нипочем. Линейка жизни сокращается очень медленно и, несмотря на ураганный стиль поединка, бой может продолжаться до пяти, а то и больше минут. В лучших традициях Rival Schools, динамичность сражения заставляет держать джойстик в руках, не выпуская его ни на секунду.

Игровой процесс делится на несколько разнообразных частей: прохождение истории за того или иного персонажа,

















- Хорошо смоделированная атмосфера Naruto
- Высокая динамичность
- Разнообразие секретов и приятных мелочей



- Несколько неуклюжее управление
- Короткие комбо-серии ударов
- Хаотичный игровой процесс

набор квалификации и, помимо стандартной тренировки и сражения с соседом по джойстику, есть весьма занимательный режим с кучей игрушечных фигурок, видео и скрытых возможностей. Каждый раз, при прохождении игры до конца или выполнии определенных заданий в режиме повышения квалификации (одержать победу, используя только магию, уложиться в отведенный срок времени и так далее), на счет прибывают деньги, которые можно потратить в машинке для раздачи призов. В роли сюрпризов может выступать все – от фигурок персонажей (которые можно повертеть, приближая и удаляя камеру) и до кассет с записями особенно эффектных боев. Призов громадное количество, получение их носит совершенно случайный характер, поэтому подобного развлечения может хватить надолго.

ДАТТЭБАЁ!

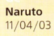
Музыкальное оформление несколько иное, чем в сериале, однако возникает ощущение, что композитор тот же – все природно мелодично, с нотками звуков кото и сякухати, на восточный лад. А если учесть, что озвучивание персонажей проводилось теми же актерами, то атмосфера аниме воссоздается просто точь-в-точь. К чести разработчиков, в этом аспекте приятных деталей очень много. В частности, – это меняющиеся персонажи-гиды со своими собственными голосами на экране главного меню.

Все перечисленное выше заставляет поверить, что перед тобой не телевизор, а раскрашенная манга или фрагменты поединков из сериала – настолько тонко воссоздана атмосфера мира Naruto.

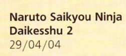
ИСТОРИЯ

Популярность Naruto среди японских любителей видеоигр велика, что подчеркивает обильный выбор вариаций Naruto на различных игровых платформах и их выпуск исключительно на территории Японии:

GBA
Naruto RPG: Uketsugareshi Hi no Ishi
22/07/04



Naruto Saikyou Ninja Daikesshu 2
29/04/04





Naruto: Ki no Ha Senki
12/09/03



Naruto: Saikyou Ninja Daikesshu
01/05/03

GC
Naruto
11/04/03

Naruto: Gekitou Ninja Taisen! 2
04/12/03







PS
Naruto
26/06/03

PS2
Naruto: Narutimate Hero
23/10/03



Naruto: Narutimate Hero 2
30/09/04



WonderSwanColor
Naruto
27/03/03

ЭПИЛОГ

Дольше всех сопротивлялся, конечно, Катояма, известный своим самурайским прошлым. Но вскоре и он сел за стол переговоров, уставленный пиалами с зеленым чаем. Тед, с самого начала изображающий картину на стене, тоже мигрировал к столику и принялся за свою чашку чая. Лавируя между понатыканных вокруг сюрикенов, я вытащил последний свиток из кармашка и дернул за веревочку. Перед изумленными обитателями редакции, развернувшись, предстал текст о том, как нужно быть настоящим, отважным и по-настоящему смелым ниндзя.



9/10



ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА

ЯМАЗАКИ КАТО



Rayman 3

Давным давно, в далекой стране фантазий и волшебства, а точнее в недрах компании Ubisoft, родился муммитроль – Rayman

ПЛАТФОРМА	N-GAGE, N-GAGE QD
ЖАНР	PLATFORM/ADVENTURE
РАЗРАБОТЧИК	GAMELOFT
ИЗДАТЕЛЬ	GAMELOFT
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1-4 BLUETOOTH
УРОВЕНЬ НАСИЛИЯ	0
ДАТА ВЫХОДА	УЖЕ В ПРОДАЖЕ
САЙТ РАЗРАБОТЧИКА	WWW.GAMELOFT.COM



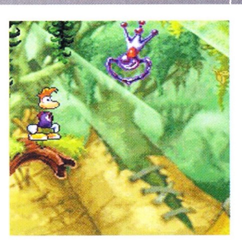
С той поры прошло много лет. Rayman успел повзрослеть, страна его, стала красивее, а друзей — больше. Но одно не изменилось, на великолепную Муммитролию опять позарились неприятели-басурмане. Заковали они всех обитателей ее в цепи и друзей Rayman'а в темницы заточили...

Великий представитель жанра platform вернулся из долгой командировки в своем первозданном виде, сохранив свою волшебную атмосферу. Фантастически красивые пейзажи, замечательные персонажи, «мультяшный» звук, запоминающиеся мелодии, интуитивно удобное управление и более 50 уровней, создадут аудио-визуальную феерию, способную взорвать ваш Nokia QD изнутри! Rayman возьмет игровым процессом и затянет на многие часы не только сюжетом. С новой возможностью — опцией игры по bluetooth, можно будет попробовать силы в турнире против других, таких же представителей страны Муммитролии.



Возможно, Rayman 3 не лучший в своем жанре, но безусловно один из лучших. Населенный компанией милых персонажей живущих в красочных мирах, он придется по душе, как детям, так и взрослым. Нужно только заглянуть в него.

Rayman — не Sonic. Здесь нет бешеного темпа и блочной угловатой графики. Наоборот, он нетороплив и мягок, больше походит на узнаваемый мультфильм, чем на игру с чистого листа. Плавная анимация, хороший геймплей и отличный звук, всегда создавали в Rayman'е особую атмосферу. Атмосферу дружелюбности и сказки.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Обойдя все домашние консоли и побывав на компьютерах, мумитроль Rayman, пришел в карманный формат, на N-Gage и GBA. Общепризнанная классика на N-Gage — Rayman 3, должен лежать в вашем кармане.

10/10

+
- Красочное графическое исполнение
- Отличный звук, мульт-атмосфера
- Симпатичный персонаж

–
- Узкий экран N-Gage не для Rayman 3
- Мало уровней для мультиплеер-игры
- Мы не нашли больше минусов, сожалеем

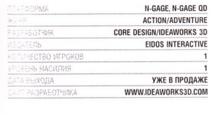
ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ

СВЯТОСЛАВ ПАВЛОВ

Tomb Raider

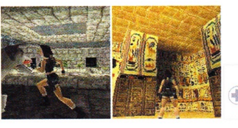
Очередная попытка портировать 3D-action на карманные консоли в этот раз почти удалась — реинкарнация первого Tomb Raider уже лучше, чем на GBA, но все еще не Playstation

ПЛАТФОРМА	N-GAGE, N-GAGE QD
ЖАНР	ACTION/ADVENTURE
РАЗРАБОТЧИК	CORE DESIGN/IDEAWORKS 3D
ИЗДАТЕЛЬ	EIDOS INTERACTIVE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
УРОВЕНЬ НАСИЛИЯ	1
ДАТА ВЫХОДА	УЖЕ В ПРОДАЖЕ
САЙТ РАЗРАБОТЧИКА	WWW.IDEAWORKS3D.COM



Извините, мисс Крофт, но бегать по пещерам в поисках очередного переключателя, отстреливая по пути стайки животных было актуально в 1996 году. Неудобное управление и маленький вертикальный экран — не самое лучшее, что можно было придумать для игры с ювелирно отточенными прыжками и большими, но закрытыми пространствами. Распределение клавиш не поддается переустановке, а при стандартной раскладке совладать с Ларой — не самая простая задача.

Аудио составляющая состоит из звуков шагов, стрельбы и случайных предсмертных вскриков врагов. Все. Никакой музыки. С другой стороны, отсутствие музыкального сопровождения, возможно, сэкономит пару часов работы батареи вашего N-Gage, но это еще не повод бежать за этой, довольно дорогой, игрой в магазин. Если вы ищете для своего N-Gage достойную 3D игру, то лучше посмотрите на Tony Hawks Pro Skater.



Где Tomb Raider действительно блещет, так это в области графики. Отличные для карманной консоли текстуры и приятная плавная анимация движений хоть как-то исправляют положение дел.



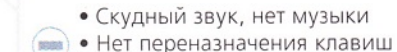
Фанаты серии — единственные игроки, способные оценить сей проект... У них игра вызовет приятную ностальгию, всем остальным я бы посоветовал приобрести что-нибудь поинтереснее.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

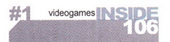
Стоит взять, если вам совсем уже не во что играть. Как стартовая игра, вполне подойдет для новичков, но слишком пикселизованная 3D графика, и маленький вертикальный экран N-Gage, не позволят отличить даже собаку от медведя.

6/10

+
- Отработанный годами геймплей
- Неплохой звук стрельбы
- "Принц Персии" в 3D



–
- Скудный звук, нет музыки
- Нет переназначения клавиш
- Лара Крофт



ПОЛЕТЫ НАЯВУ

ЯМАЗАКИ КАТО

Pandemonium

Когда во сне мы летаем, значит растем, — говорят нам доктора. На N-Gage вышел во всех своих красках, незабвенный Pandemonium и он утверждает обратное — летаем, значит возвращаемся в детство, только теперь наяву

ПЛАТФОРМА	N-GAGE, N-GAGE QD	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1-2 BLUETOOTH
ЖАНР	ACTION/PLATFORM	УРОВЕНЬ НАСИЛИЯ	0
РАЗРАБОТЧИК	CRYSTAL DYNAMICS/ IDEAWORKS 3D	ДАТА ВЫХОДА	УЖЕ В ПРОДАЖЕ
ИЗДАТЕЛЬ	EIDOS INTERACTIVE	САЙТ РАЗРАБОТЧИКА	WWW.IDEAWORKS3D.COM



Путешествие Nikki и Fargus'а — персонажей игры, начинается с выбора одного из двух героев. Каждому — по способности, поэтому от того, кого вы предпочтете, зависит стиль вашего прохождения. Несмотря на поддержку мультиплеера по Bluetooth, опция игры на двоих, выглядит немного неполноценной, хотя тот факт, что в Pandemonium теперь можно играть вдвоем одновременно, привлечет поклонников старого шедевра. Ремарка. Тем, кто не был знаком с произведением Pandemonium, будет известно, что игра вышла в далеком 1996'ом на Playstation, как один из стартовых титлов в Европе, чем повторила судьбу дважды — запуск N-Gage сопровождался именно этой игрой. Заключающая в себе все основные принципы и элементы настоящей аркады, Pandemonium стала бестселлером, вследствие чего последовало продолжение, воспринятое игроками, с меньшим ажиотажем. Возвращение хита на карманной консоли, это всегда приятно. Хотя это классический платформер, графически он так же силен, как и раньше, и показывая всю мощь телефона N-Gage. Принцип действия, как и в старом добром Sonic'е (тоже вышедшем на N-Gage): склоны, подъемы, бег, прыжки, иногда проявления специальных возможностей, несколько этапов, разделенных на уровни, многочисленные супостаты, затем босс и так до конца. Но самое главное здесь, — особое ощущение полета, затяжного прыжка, от которого захватывает дух, то, что мы испытывали, играя еще в Nights на Saturn'е. Какая еще игра способна повторить такое в рамках портативного дисплея? ■

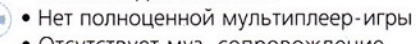




ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Лучшая в своем жанре из доступных на N-Gage игр. Насыщенные бонусами и врагами уровни, красивые бэкграунды, простое управление. Эффект 3D действует настолько сильно, что даже на маленьком экране N-Gage, чувствуешь легкое головокружение. Неожиданно приятное возрождение уже подзабытой но все еще сильной игры.





\+
- Графически красива
- Старый, добрый геймплей
- Хорошее ощущение 3D

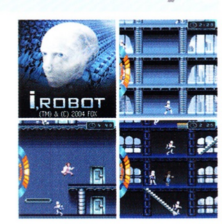
−
- Сложная для новичков
- Нет полноценной мультиплеер-игры
- Отсутствует муз. сопровождение



iRobot

7/10

ЖАНР	ACTION/PLATFORM
РАЗРАБОТЧИК	MOBILE SCOPE AG
САЙТ	WWW.MOBILESCOPE.COM
ПЛАТФОРМА	J2ME
ТЕСТ	N-GAGE QD



Очередная игра по фильму. Очередной блокбастер компании 20-th Century Fox. Созданный по мотивам новеллы Айзека Азимова, «Я, Робот» — стал кинопроизведением, а сейчас и типичной игрой действия. Сюжет — такой же как и в Animatrix: робот впервые причиняет вред человеку и ваша задача его найти. В распоряжении три персонажа. Цель — нейтрализовать робота-террориста. Построение уровней и графическая реализация в духе Impossible Mission и Elevator Action. Динамика действия перемежается с разгадыванием секретов. Все это — на протяжении 6-ти уровней. Визуально симпатично, но к управлению надо привыкнуть. ■

Astral X

7/10

ЖАНР	ACTION/ARCADE
РАЗРАБОТЧИК	TELCOGAMES
САЙТ	WWW.TELCOGAMES.COM
ПЛАТФОРМА	J2ME
ТЕСТ	N-GAGE QD



Astral X являет собой пример типичной аркады. Классический геймплей Galaga и графический дизайн Xenon, слились в этой весьма привлекательной стрелялке. Цель — разбивая вражеские эскадры, медленно и верно отвоевывать космическое пространство. Неприятель использует флот камикадзе. В противовес, вам дана скромная плазменная пушка и возможность выбивать бонусы из неприятеля. Враги достаточно коварны, а ваш корабль слишком нетороплив. Впрочем, если привыкнуть к медленно реагирующему управлению и умеренному темпу действия, игра может скрасить часок-другой в дороге. ■

Golden Warrior Cavern Escape

8/10

ЖАНР	ADVENTURE
РАЗРАБОТЧИК	TELCOGAMES
САЙТ	WWW.TELCOGAMES.COM
ПЛАТФОРМА	J2ME
ТЕСТ	N-GAGE QD



Злобный кореец — Лорд Пак пытается захватить власть над миром и погрузить вселенную во тьму. Он находится в Башне Духов и готовится совершить там свой окончательный ритуал по преданию мира силам зла. Золотой Воин должен успеть пройти в замок и помешать негодяю! Путь будет лежать под землей, сквозь пещеры. Такова вкратце, завязка этой достаточно неплохой игры. В лучших традициях восьмибитных аркад Robin Hood и Montezuma Revenge, игра навевает ностальгию и создает уютную атмосферу. Многочисленные эпизоды не дают соскучиться. Управление капризно и явно не рассчитано под джойстик-крестовину, но это не портит игру. ■

Jamaican Discsta

8

ЖАНР	SIMULATION/MUSIC
РАЗРАБОТЧИК	TELCOGAMES
САЙТ	WWW.JAMAICANDISCSTA.COM
ПЛАТФОРМА	J2ME
ТЕСТ	N-GAGE QD



Jamaican Discsta предлагает стать владельцем музыкальной лавки, затерявшейся где-то среди пляжей Ямайки. Задача на первый взгляд проста — двигать музыку в массы, сначала приторговывая дисками и винилом, а затем круто приодевшись, выступать как DJ и крутить музыку для местной публики. Вообщем, нужно продвинуться в Ямайском шоу-бизнесе как можно дальше. Подход к процессу немного необычен, но привыкнув к особенностям игры понимаешь весь замысел создателей — виртуальный тамагочи, замаскированный под растаманов и мафиози, открывает глаза на истинное положение вещей в реальном шоу-бизнессе. ■

Как скачать игру

Чтобы закачать игру себе на телефон, отправьте SMS с кодом игры на номер 3010

После отправки SMS с Вашего телефонного счета спишут 2$ без НДС.
Поэтому перед отправкой убедитесь, что у Вас:

1. Подключена услуга WAP у оператора (и Ваш тарифный план поддерживает WAP)

2. Правильно настроен Wap и Вы ранее уже пользовались WAP-браузером на этом телефоне

3. В телефоне есть поддержка JAVA

Не посылайте SMS с кодом игры более одного раза.

Получить игру могут абоненты МТС, БиЛайн и Мегафон в любом регионе России.

Более подробная информация находится по адресу:

www.playmobile.ru

Телефон	ALIENS Unleashed	Astral X	GoldenWarrior-Cavern Escape	IRobot	Jamaican Discsta	Quest of the Hero	Boulder Dash-M.E.	Playman Shoot and Splash
Nokia 3100	747020100224	847020100224	825020100224	815020100224	833020100224		625020100224	318020100224
Nokia 6200	747021800224	847021800224	825021800224	815021800224	833021800224		625020100224	318020100224
Nokia 6100	747021700224	847021700224	825021700224	815021700224	833021700224		625020100224	318020100224
Nokia 3200	747023200224	847023200224	825023200224	815023200224	833023200224		625020100224	318020100224
Nokia 7250i	747022800224	847022800224	825022800224	815022800224	833022800224		625020100224	318020100224
Nokia 6650	747022400224	847022400224	825022400224	815022400224	833022400224		625020100224	318020100224
Nokia 7650	747022900224	847022900224	825022900224	815022900224	833022900224	396022900224	625020100224	318022900224
Nokia N-Gage	747023100224	847023100224	825023100224	815023100224	833023100224	396023100224	625023100224	318023100224
Nokia 3595	747021300224		825021300224				625021300224	
Nokia 7250	747022700224	847022700224	825022700224	815022700224	833022700224		625020100224	318020100224
Nokia 3300	747020200224	847020200224	825020200224	815020200224	833020200224		625020100224	318020100224
Nokia 3600	747021400224	847021400224	841021400224		833021400224		625021400224	
Nokia 6220	747021900224	847021900224	825021900224	815021900224	833021900224		625020100224	318020100224
Nokia 5100	747021600224	847021600224	825021600224	815021600224	833021600224		625020100224	318020100224
Nokia 8910i	747023000224		825023000224				625023000224	
Nokia 3530	747020700224		825020700224				625020700224	
Nokia 6600	747022200224			815022200224	833022200224		625022200224	
Nokia 3650	747021500224	847021500224	825021500224	815021500224	833021500224	396021500224	625021500224	318021500224
Nokia 6610	747022300224	847022300224	825022300224	815022300224	833022300224		625020100224	318020100224
Nokia 7210	747022600224	847022600224	825022600224	815022600224	833022600224		625020100224	318020100224
Nokia 3510i	747020500224		825020500224				625020500224	318020500224
Siemens S55			825041400224				625041400224	
SonyEricsson T610	747050300224		825050300224	815050300224	833050300224			
Siemens C60			825040500224					
SonyEricsson Z600			825050600224	815050600224	833050600224			318050600224
Motorola T720	747010400224		825010400224		833010400224		625010400224	



Aliens Unleashed 5/10

ЖАНР	ACTION/SHOOTER
РАЗРАБОТЧИК	SORRENT
САЙТ	WWW.SORRENT.COM
ПЛАТФОРМА	J2ME
ТЕСТ	N-GAGE QD



Спекуляция на тематике известных кинoшедевров известна издавна. Теперь эта волна накрыла и индустрию мобильных развлечений. Aliens Unleashed предлагает нам незамысловатый action, действующий по принципу старой игры Simon Says — повтори за мной. Действие происходит в лабиринтах космических станций, атакованных ксеноморфами. Тщательно выдавая себя за 3D-shooter, игра не смогла скрыть своей простоты — нажимая своевременно отображаемые кнопки, вы отражаете атаки чужих. Подбирая по пути аптечки и амуницию, продвигаетесь дальше, пока в один прекрасный момент вы не ошибаетесь клавишей. Все это больше похоже на RPG начала 80-х, но в такие игры мы играли тогда, сегодня молодежь такими трюками уже не возьмешь. Учитывая что это пока единственная реализация на тему «Чужих» на платформе **J2ME**, можно порекомендовать поклонникам.

Quest of the Hero 9/10

ЖАНР	STRATEGY/RPG
РАЗРАБОТЧИК	QPLAZE
САЙТ	WWW.QPLAZE.COM
ПЛАТФОРМА	J2ME
ТЕСТ	N-GAGE QD



Любителям тактических RPG, российская компания QPlaze подготовила сюрприз, смесь тактических элементов Heroes of Might and Magic и классических текстовых Adventure 80-х. Начиная игру у ворот королевского замка, вы вступаете на путь тевтонского рыцаря, дающего обет выгнать неприятеля с родных земель и по возможности захватить его территорию. По мере накопления опыта ваш авторитет будет расти, а вместе с ним будет расти и армия рекрутов, сражающаяся на вашей стороне. Детально проработанный интерфейс, симпатичная графика и неплохой сюжет полный магии и заклинаний, создают отличную атмосферу, сопровождающую игрока в его странствиях.

Boulder Dash — M.E. 9/10

ЖАНР	ACTION/PUZZLE
РАЗРАБОТЧИК	FIRST STAR SOFTWARE/ INSTANTCOM
САЙТ	WWW.INSTANTCOM.NET
ПЛАТФОРМА	MOPHUN
ТЕСТ	SONY ERICSSON T310



Boulder Dash — усовершенствованный вариант русского «Диггера» (в свое время народного хита на платформах ВК-0010) перевернул мир видеоигр всего лишь в 1984-м, но уже под именем Boulder Dash. Для непосвященных: это динамическая игра в жанре puzzle, где игроку (муравью) предлагается сталкивать камушки (булыжники) на преследующих его неприятелей, вследствие чего из некоторых высыпаются алмазы, которые затем и надо собирать. Сложность в том, что булыжник может упасть не только на врага. Игра требует большого терпения и немного тактики, но очень затягивает оригинальностью процесса.

Shoot'n Splash 8/10

ЖАНР	SPORTS
РАЗРАБОТЧИК	MR. GOODLIVING/ PLAYMAN
САЙТ	WWW.MRGOODLIVING.COM
ПЛАТФОРМА	J2ME
ТЕСТ	NOKIA N-GAGE QD



Грандиозное событие — Олимпийские игры — уже настало. Разработчики игр всегда наготове. Shoot'n Splash, была сделана задолго до событий в Афинах, тем не менее с помощью своего мобильного телефона вы сможете изменить ход событий и вывести, скажем Россию, в финал по многим видам спорта. Shoot'n Splash — одна из двух игр олимпийской тематики (вторая называется Summer Games), — посвящена стрелково-плавательным упражнениям. Разделение на две части было сделано из-за достаточно большого требования к памяти телефона. Но благодаря этому графика симпатична, звук неплох, а игровой процесс интригует.

Prince of Persia: The Sands of Time 9/10

ЖАНР	ACTION/PLATFORM
РАЗРАБОТЧИК	GAMELOFT
САЙТ	WWW.GAMELOFT.COM
ПЛАТФОРМА	J2ME
ТЕСТ	NOKIA N-GAGE QD, SE 610



Prince of Persia — игра обошедшая почти все существующие платформы с момента ее создания компанией Broderbund. Очередная реализация — PoP: Sands of Time, прошла курс выживания на «старших» консолях, перед переходом на карманные системы, не забыв при этом сохранить свой шарм. Красивая графика и великолепная анимация передают атмосферу востока с непревзойденной детализацией для мобильной платформы. Поначалу сложновата для новичков, особенно в головоломках, но со временем становится проще. Во многом эта игра опережает время. Ее предшественница когда-то сделала это на 8-битных компьютерах и консолях.

Xfinity 10/10

ЖАНР	ACTION/SHOOTER
РАЗРАБОТЧИК	SYNERGENIX
САЙТ	WWW.SYNERGENIX.SE
ПЛАТФОРМА	MOPHUN
ТЕСТ	SONY ERICSSON T310



Xfinity — классический пример того, как нужно делать игры shoot-em-up. Здесь есть все, что нужно такой игре: узкие туннели, армады вражеских истребителей, дополняемое вооружение и традиционный босс в конце каждого уровня. Игра достаточно сложна, и будет держать вас в напряжении. Дизайн обстановки будет меняться каждый раз когда вы пройдете очередного босса — от открытого пространства, до извилистых и опасных пещер. Бонусы, выбиваемые из врагов, дадут скорость или новое оружие. Единственное неудобство — распределение клавиш — не повод для того чтобы занизить оценку для лучшей «стрелялки» на платформе Mophun.

КАК ПОДПИСАТЬСЯ НА ЖУРНАЛ

videogames

INSIDE

ПОДПИСКА ПО КАТАЛОГАМ РОСПЕЧАТЬ И МОСПОЧТАМТ





НА ПЕРВОЕ ПОЛУГОДИЕ

2005

ГОДА

В ЛЮБОМ ПОЧТОВОМ ОТДЕЛЕНИИ СВЯЗИ РОССИИ. ДОСТАВКА ПРОИЗВОДИТСЯ ДО ПОЧТОВОГО ЯЩИКА

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС

85100

ПОДПИСКА ПРОДЛИТСЯ ДО ДЕКАБРЯ 2004 ГОДА

КАК ПОДПИСАТЬСЯ НА ЖУРНАЛ videogames INSIDE

ПОДПИСКА ЧЕРЕЗ РЕДАКЦИЮ

Оформить подписку через редакцию вы можете с любого месяца. Мы доставим журнал курьером в Москве и заказной почтовой бандеролью в регионах. Стоимость редакционной подписки включает в себя расходы на доставку.

Заполните подписной купон.

ДЛЯ ФИЗИЧЕСКИХ ЛИЦ
Заполните квитанцию об оплате или ее копию. Оплатите подписку в любом коммерческом банке. Отправьте подписной купон и квитанцию об оплате в редакцию.

ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ
Отправьте подписной купон по факсу или адресу **subscribe@vgi.ru**, сопроводив вашими полными банковскими реквизитами. Отправьте по факсу копию платежного поручения.

Купон для подписки через редакцию

Прошу оформить подписку на журнал Videogames INSIDE

с ______________ /месяц, год/
Укажите, с какого месяца вы хотите получать журнал.

Отметьте ☒ выбранный вами срок подписки.

	Срок подписки	Стоимость (руб.), включая НДС
	на 3 месяца	360
	на 6 месяцев	720
	на 9 месяцев	1080
	на 12 месяцев	1440

Внесите сумму, указанную в столбце «Стоимость подписки», в графу «Сумма» квитанции об оплате

Фамилия
Имя
Отчество
Почтовый Индекс:
Область/край
Город/село
Улица
Дом корпус кв.
Телефон
Подпись
Дата

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ
Банковские реквизиты плательщика:
ИНН/КПП
Полное юридическое название

Юридический адрес

р/с
к/с
Банк
БИК

Квитанция об оплате (только для физических лиц)

Извещение

ИНН/КПП 7715517791/771501001 ООО «СНБ Медиа Группа»
ООО КБ «Федеральный депозитный банк», г.Москва
р/с 40702810000000010738
к/с 30101810200000000195
БИК 044583195
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Подписка на журнал Videogames INSIDE	

Плательщик (подпись)

Кассир

Извещение

ИНН/КПП 7715517791/771501001 ООО «СНБ Медиа Группа»
ООО КБ «Федеральный депозитный банк», г.Москва
р/с 40702810000000010738
к/с 30101810200000000195
БИК 044583195
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Подписка на журнал Videogames INSIDE	

Плательщик (подпись)

Кассир

Спешите оформить редакционную подписку в этом году! Стоимость подписки в следующем году возрастет с добавлением к журналу DVD-диска.
В 2005 году первые два номера выходят сдвоенными.
Оплата за подписку со следующего месяца принимается до 20 числа текущего месяца.
Бонусы для подписчиков — скидки от подписной цены:

- скидка 5% при подписке на 5 и более экземпляров
- скидка 5% на мероприятиях, организованных Videogames INSIDE
- специальные предложения для корпоративных подписчиков от 10 экземпляров

Ответственность за доставку несет редакция.

АДРЕС РЕДАКЦИИ И ИЗДАТЕЛЯ:
125040, Москва, Верхняя ул., 34
Телефон для справок: (095) **748-19-78**
Факс: (095) **748-19-77**
E-mail: **subscribe@vgi.ru**







ИГРА	GUNSTAR HEROES
САЙТ	WWW.CLASSICGAMING.COM/GUNSTARHEROES
ЖАНР	ACTION
ПЛАТФОРМА	SEGA GENESIS/MEGADRIVE
РАЗРАБОТЧИК	TREASURE WWW.TREASURE-INC.CO.JP
ИЗДАТЕЛЬ	SEGA
КОЛ-ВО ИГРОКОВ	1-2
НАСИЛИЕ	
ДАТА ВЫХОДА	09/09/1993
СЛОЖНОСТЬ	СРЕДНЯЯ



ЕГОР СОЛОВЬЕВ

ГЕРОИ В ОГНЕ

GunStar Heroes

Несмотря на весьма существенную ограниченность технических возможностей MegaDrive по сравнению с SNES, именно на ней, а не на более мощной приставке от Nintendo в 93-м году вышла игра, которая по праву считается одной из лучших в жанре аркадных двумерных боевиков

Компания Treasure в период сотрудничества с Konami участвовала в создании культовых хитов, таких как Contra и Castlevania. Treasure владеет рецептом создания настоящих «экшнов». Именно эта небольшая японская компания выпустила на MD предмет сегодняшних воспоминаний — гениальную Gunstar Heroes.

GH захватывает с первых кадров анимированной заставки. Достаточно необычным является тот факт, что в игре, основная идея которой — стрелять во все, что движется, может присутствовать более чем увлекательный сюжет. Именно с его завязкой, равно как и с большинством действующих лиц, играющий знакомится во вступительном интро. Повествование вполне соответствует устоявшимся стереотипам — фабула заключается в том, что мужественным и храбрым героям в очередной раз требуется спасти мир. Однако было бы большой ошибкой делать преждевременные выводы, поскольку на самом деле история закручена любопытным образом и заканчивается довольно-таки нетривиальным "хэппи-эндом". Разумеется, авторы приложи-

К СВЕДЕНИЮ

Классика не умирает! Как в прямом, так и в переносном смысле — 22 сентября мы с вами увидим продолжение игры на платформе Game Boy Advance. Творение выйдет под именем Advance Gunstar Heroes, имея в активе очень приятную графику. Деталей пока не так много, но сам факт уже приятен, тем более что в качестве разработчиков выступают все те же Treasure и SEGA.



ГЕРОИ В ОГНЕ











ли максимум усилий для создания наиболее ярких и интересных персонажей, заметно добавляющих колорита игре и надолго врезающихся в память.

ПИКСЕЛЬНАЯ ЭСТЕТИКА

Уже во время заставки обращает на себя внимание графическое оформление. Ярко выраженный анимэ-стиль изображения персонажей и сочные краски фонов придают игре шарм и очарование.

жизнь которых благодаря вашей реакции и ловкости пальцев должна ограничиваться лишь несколькими мгновениями.

Особую статью составляют поединки с боссами. Бои, проходящие в потрясающей динамике, способны оставить самые яркие воспоминания, благодаря своей неповторимости и эстетике. Даже при том, что с некоторыми из элитных соперников придется сразиться не единожды, ход каждой схватки непременно будет

Памятуя о технических слабостях Megadrive, стоит отметить великолепное озвучивание игры

Чем дольше играешь, тем яснее осознаешь, какой титанический труд проделали разработчики, выжавшие из консоли все возможности, дабы воплотить в осязаемую форму задуманную ими вселенную. Стиль выдержан в каждой мелочи дизайна героев. Великолепно прорисованы задние планы. Эмоции и мимика героев настолько выразительны и обаятельны, что последние влюбляют в себя моментально. Дополняет картину обилие спецэффектов – гремящие без перерыва тут и там взрывы, выстрелы, взмывающие к небу всполохи пламени, в общем, все то, без чего представить настоящий боевик просто невозможно.

Однако все это великолепие ровным счетом ничего не стоило бы без гармоничного игрового процесса. Кому, как не создателям великой «Контры» знать, каким должен быть истинный аркадный «экшн»? Безостановочное действие – вот залог успеха. Игра не просто стремительна, она проходится на одном дыхании. Иначе и быть не может, ведь на экране со всех сторон к вам бегут толпы врагов,

отличаться благодаря постоянному изменению окружающей обстановки. К тому же, каждый из них действительно силен, а мощный и дальновидный противник заслуживает уважения.

ТОНКОСТИ СТРЕЛЬБЫ НА МЕСТЕ

Как стрелять? Каждый может выбирать способ стрельбы на свой вкус: на бегу или только из фиксированного положения. Эта немаловажная деталь, по сути представляющая два разных взгляда на игровой процесс в рамках одной игры.

Отлично обстоят дела с еще одной наиважнейшей составляющей любого боевика – оружием. Его четыре вида: пулемет, лазер, самонаводящиеся снаряды и огнемет. Насколько приятный, настолько и стандартный набор. Существует одна деталь – обладая двумя из указанных видов оружия, совместив их, получите в итоге усовершенствованный вариант, обладающий свойствами обоих «исходников». Однако разнообразие действия достигается не только благодаря комбинированию оружия, но и за

счет строения самих уровней. Ни один из них не похож на предыдущий, в каждом есть какая-то своя изюминка, один уровень даже выполнен в жанре «космической скроллинг-стрелялки». Похожий прием был применен некогда в Battletoads & Double Dragon.

Сложность игры напрямую зависит от того, какой из уровней был установлен в опциях. Если «easy» не вызывает никаких затруднений, то «hard» способны покорить лишь избранные. Ничего нереального здесь нет. По крайней мере, здоровья героя вполне хватает для того, чтобы просто идти вперед, не зацикливаясь на мысли о возможных последствиях необдуманных шагов. Правда, нет никакой системы сохранения, зато бесконечные продолжения оставляют более чем хорошие шансы на победу.

ФАКТ

Gunstar Heroes – прямой порт с игрового автомата. Будучи опробован в аркадах, Gunstar приобрел еще большую популярность после транспортировки на домашнюю консоль.



ПОСТФАКТУМ



Для своего времени Gunstar Heroes была изумительно хороша. Да и сейчас таких захватывающих и соответствующих всем высочайшим стандартам качества игрушек днем с огнем не сыскать. Возможно, в GH нет какой-то особой оригинальности, но ее совершенно точно ни с чем не спутаешь. Яркая индивидуальность и беспредельная увлекательность – вот что позволяет безошибочно распознать в игре истинный шедевр и выделить ее из стереотипного ряда остальных. Поверьте, эти качества неподвластны времени.


BARBARIAN
FULL
CONTACT
USAGI
YOJIMBO
PAUSE ON


1000
DEMO 20
WHITE BELT
Crystal Dynamics, GEX
and the GEX™
character are
trademarks of
Crystal Dynamics.
Copyright 1995
Crystal Dynamics.
All Rights Reserved
TIME 1:56
PLAYER-1 2200
DAWN RAYS LIGHT THE DOJO ON THE LAST DAY OF YOUR TRAINING... ALL HAS GONE WELL, AND NOW YOU FEEL READY FOR ANYTHING...
SYSTEM 3
9999999
99
INSERT 2COINS
RYU
AKUMA
ELIMINATOR
HEWSON
00407570
281 KMH
5TH
34
1P
1300
TOP
10000
KO
95
Felicia
Special







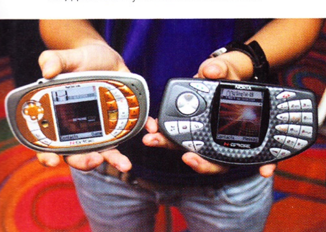
ДАНИИЛ ДЕПП

N-Gage QD

ОПТИМИЗИРОВАНО ДЛЯ ИГРЫ

Не так давно Nokia представила новую модификацию своей игровой платформы. N-Gage QD — более компактная версия N-Gage, продолжает свою эволюцию: от мобильного телефона к игровой консоли

На пути первого «игрофона» от Nokia, встретилось немало препятствий. Продавцы мобильных телефонов просто проигнорировали его, не оценив концепции. Многим не понравился SideTalking — новый «способ» разговаривать по телефону боком. Из-за чего «игрофон» в народе был прозван «чебурашкой». Сама Nokia, так и не определилась с позиционированием. Заявляя телефон игровой системой, она тем не менее, не передала продукт в «нужные» руки дилеров видеоигровой продукции, а попыталась продвинуть N-Gage через сеть продаж мобильных телефонов. Неудобства, связанные с нетипичным расположением клавиш, маленьким вертикальным экраном и непростительно слабой батареей, которой, учитывая разговор, хватало едва на 2-3 часа игры, вызвали негативные отзывы игровой общественности, привыкшей к комфорту и разнообразию игр на GameBoy Advance... Неудивительно, что при таких отзывах, Nokia не смогла получить доверия прессы и привлечь разработчиков. Это было на руку конкурентам, не успев как следует стартовать, N-Gage был зажат со всех сторон. Ведь без игр, платформа гибнет, даже если у нее есть поклонники.



Ситуация начала потихоньку меняться после заявления, сделанном Nokia в начале года, о выпуске второй N-Gage, доработанной с учетом всех пожеланий. К счастью, обещание не заставило себя долго ждать. Nokia N-Gage QD появилась на прилавках уже этим летом. Если бы с такой завидной скоростью компании-производители других игровых платформ устраняли свои ошибки и прислушивались к мнению потребителя!

Что изменилось, что потерялось? О плюсах и минусах новой мобильной игровой консоли.

Крестовина

Джойстик стал немногим меньше, мягче нажимается и лучше реагирует на действие. Минус в том, что исчезла кнопка на самом джойстике, которая активизировалась путем нажатия на его центральную часть. Очень жаль, но здесь мы лишились самого интуитивного места N-Gage и ее главного преимущества перед GBA.



Кнопка активизации игры/подтверждения

Именно эта кнопка, перекочевавшая к нам из крестовины, отвечает теперь за запуск игры в любой момент в исходном состоянии телефона, как это было раньше с аналогичными кнопками вызова FM-Radio и MP3. В остальных случаях она действует как клавиша подтверждения/открывания файлов, при путешествии по графическому меню.



Циферблат

Уменьшенные и компактные кнопки набора номера это всегда хорошо, но не для игр. Более выпуклые и тугие чем раньше, они действительно исключают случайные нажатия, правда это правило не относится к владельцам больших пальцев.

Системные клавиши

По причинам случайного нажимания клавиши звонка/отмены уменьшены и убраны вниз за ненадобностью. Разумное решение, ведь это игровая консоль, только не для тех кто использует ее как телефон. В свою очередь, «карандаш» и кнопка удаления перенесены наверх.

Экран

Экран стал цветонасыщенней и контрастней. При ярком солнечном свете он практически не бликует.

Небольшое, едва заметное расширение по горизонтали, приблизило форму экрана к квадратной, но увы, не избавило от главного недостатка N-Gage — вертикального экрана. Подавляющее большинство игр, производится в широком формате стандарта 4:3.



Интерфейс

Интерфейс не претерпел особых изменений, за исключением смены палитры на оранжево-черную и небольшой реконструкции меню.

N-GAGE QD



Библиотека N-Gage насчитывает около 30-ти игр. Вышедших на данный момент и примерно 20 игр ожидаются к выходу до конца 2004 года

Связь с компьютером
С загрузкой игр из компьютера и синхронизацией, дела обстоят не лучшим образом. Связь с вычислительной техникой всегда подразумевала соединение через классический порт USB, не у всех же есть Bluetooth. Теперь нас лишили и этого. Придется покупать Bluetooth-модуль.

Загрузка игровых карт
Решена проблема замены игровых MMC-карт, с которой сталкивались все владельцы N-Gage. Теперь с функцией Hot-Swap не придется мучить себя и консоль, разбирая ваш N-Gage на части. Легкая замена через слот, расположенный в нижней части QD, и игра запуститься в считанные секунды, без перезагрузки и вынимания батареи. Остается вопрос: неужели нельзя было решить столь простую проблему в самом начале.

Звук
Заделана большая дырка в корпусе телефона. То, что было самым громким сабвуфером среди всех мобильных платформ, теперь не издает таких четких звуков и не обдувает приятным ветерком турбо-звука, зато туда больше не затекает вода.

Микрофон
Теперь вам больше не придется строить из себя «чебурашку» и разговаривать у прохожих на виду с глупым видом человека, «который не знает как правильно держать телефон». В QD все сделано классически. Жаль что не оставили второй вариант: он все-таки хоть чем-то отличался от серой своры мобильных телефонов.



Батарея
Здесь есть небольшая хитрость. Действительно в N-Gage жизнь батареи была слишком непродолжительной — 2-4 часа против 12-18 у GBA. В QD жизнь ее составляет порядка 6-8 часов, это действительно хорошо. Но Nokia сыграла на психологии — линейка батареи имеет больше делений, визуально. На самом деле их далеко не девять, а гораздо меньше. Это можно заметить по их непропорциональному вычитанию.

Габариты
Небольшие размеры N-Gage QD позволяют легко уместить его на ладони. Больше он не выпирает неприлично из кармана, тем самым притягивая взоры окружающих. Немного раздувшись в ширину, QD смотрится более аккуратно, чем его предшественник, и весит всего 143 г. в полном комплекте.



Основной разработчик игр для N-Gage — компания SEGA, ветеран игровой индустрии, более известной по серии Sonic

ВЕРДИКТ

В процессе «игронизации» N-Gage мы лишились самого важного — MP3 проигрывателя и USB-разъема, хотя радио, вынесенный сабвуфер и третий диапазон, тоже были не лишними. Зато мы приобрели удобство и комфорт, прорезиненный корпус и разъемы. Пусть он немного потолстел, но мы его любим. По дизайну и габаритам приблизившись к модели 3300, N-Gage QD тем не менее сохранил свою индивидуальность и стал больше похож на игровую консоль, чем на телефон. У Nokia это, к счастью, получилось уже со второй попытки.

+
- Более контрастный дисплей
- Чуть шире экран
- Слот для MMC карточки с игрой, вынесен внешне
- Компактный дизайн
- Прорезиненный корпус
- Кнопка быстрого доступа к игре
- Восемь направлений джойстика
- Встроенная поддержка online-службы N-Gage Arena

−
- Убран MP3-плеер и радио
- Убран USB-разъем для подключения к компьютеру
- Убрана клавиша подтверждения в крестовине
- Dual-Band вместо Tri-band
- Нет больше SideTalking'а
- Слишком тесно расположенные кнопки
- Приглушенный звук

GBA SP SOUND KIT 5/5

Производитель **PELICAN**

Одним из самых больших недостатков GBA SP всегда считался нестандартный вход для наушников, но теперь и это не проблема! Ведь появились чудесные наушники от постоянного поставщика полезных штучек, фирмы под названием Pelican. Наушники хорошо держат ту частоту звука, которую выдает ваш SP. Недорогое удовольствие для тех, кто хотел бы ощутить звучание любимых GBA-игр в настоящем стерео.

Где приобрести:
магазин «Видеоигры»
т. **923-0219**



€7



MULTI PURPOSE XGA BOX 4/5

Это устройство – то, что вам нужно, если вы счастливый обладатель одной из трех, или сразу всех платформ: XBox, GC и PS2. При условии, что у вас есть любой PC-совместимый монитор или проектор. XGA Box берет S-Video или AV-сигнал напрямую из вашей консоли и трансформирует его в стандарт XGA, таким образом улучшая качество картинки до первозданного естества. С разрешающей способностью до 1024x768, поддержкой PAL/NTSC, передачей стереозвука, фильтрацией шумопонижения и возможностью передавать картинку в 16:9, XGA Box позволит любой игре смотреться не в пример лучше того, что вы каждый день наблюдаете на экране своего телевизора.

Где приобрести:
магазин «Lik-Sang»
www.lik-sang.com

€41



S-VIDEO CABLE ДЛЯ PS 2 4/5

Производитель **PELICAN**

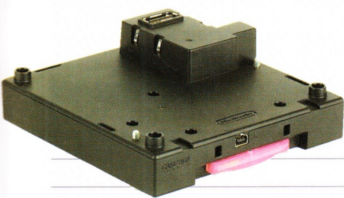
Известно, что телевизионный стандарт не позволяет дать картинку сравнимую по четкости с тем, что выдает хороший монитор. Но если в вашем телевизоре все-таки нашелся кругленький разъем S-Video, то подключив вашу PS2 и используя данный кабель, вы увидите игры в новом качестве, насладитесь изменившимся в лучшую сторону изображением.

Где приобрести:
магазин «Видеоигры»
т. **923-0219**

Где приобрести:
www.mobbiko.ru



€12



GAMEBOY PLAYER ДЛЯ GC 3/5

Производитель **NINTENDO**

Карманные игры сделаны для карманных консолей. Верно? А вот и нет! По крайней мере, NINTENDO не разделяет этого мнения - новое устройство для чтения картриджей от GameBoy Advance, специально под GameCube! Вроде бы абсурдно, но устройство пользуется популярностью во всем мире. Механизм прост: вы ставите GameCube прямиком на «подставку» GameBoy Player, вставляете в нее картридж с игрой для GBA и наслаждаетесь карманными играми на большом экране. Как ни странно, игры не теряют ни капли внешней привлекательности, а даже наоборот – для улучшения картинки к лучшему доступны три фильтра изображения и полноэкранный режим. В общем, штучка, что надо!

Где приобрести:
магазин «Видеоигры»
т. **923-0219**

Где приобрести:
www.mobbiko.ru

€87



XBOX THUNDER RACING WHEEL 2/5

Производитель **DASHINE**

Thunder racing wheel является бюджетным вариантом и далеко не лучшим выбором среди устройств управления для автомобильных игр. Руль тестировался на лучшем представителе racing-жанра для Xbox – игре Project Gotham Racing 2 и проявил себя не с самой лучшей стороны, несмотря на угол поворота в 180 градусов. Педали очень плохо держатся на месте, не говоря уже о самой рулевой колонке, присоски которой никуда не годятся. В общем, вместо борьбы с трассой и соперниками боретесь с неудобством управления. В своей ценовой категории руль вполне подойдет для новичков, настоящим же экстремалам советуем обратить внимание на продукцию других компаний.

Где приобрести:
магазин «Видеоигры»
т. **923-0219**

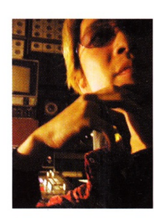
Где приобрести:
www.mobbiko.ru

€70

НАЗВАНИЕ	SILENT HILL: LOST MEMORIES
РАЗРАБОТЧИК	TEAM SILENT (KONAMI)
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	KONAMI
СТРАНА	ЯПОНИЯ
ИЗДАНИЕ	DVD-VIDEO
ЗВУК	5.1



ДЛЯ ЛЮДЕЙ, НЕЗНАКОМЫХ С ИГРОЙ, КОИХ НАЙДЕТСЯ НЕМАЛО СРЕДИ ВЛАДЕЛЬЦЕВ ИГРОВЫХ СИСТЕМ ОТ NINTENDO И SEGA, ПРОСМОТР ЭТОГО МАТЕРИАЛА СТАНЕТ УНИКАЛЬНОЙ ВОЗМОЖНОСТЬЮ СОВЕРШИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ И ПРОЧУВСТВОВАТЬ ЭВОЛЮЦИЮ СЕРИАЛА ЗА ПЯТЬ ЛЕТ СУЩЕСТВОВАНИЯ



ЯПОНСКИЕ СКАЗКИ
Двухдисковый саундтрек-сет, выпущенный к выходу Silent Hill 4: The Room, содержит замечательную музыку, написанную композитором серии Акирой Ямаока (Akira Yamaoka), и включает также диск народных сказок страны Ямато, записанных под музыку автора и начитанных Итирюсай Тейсуй (Ichiryusai Teisui)

ЗАБЫТЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

ОЛЕГ ГАВРИЛИН

Silent Hill: Lost Memories

Бонус DVD-диски, повествующие об истории создания той или иной игры, сегодня не редкость. Фанаты популярного проекта с радостью будут прослушивать саундтреки, рассматривать фотографии и концептуальные арт-галереи

Материал DVD Video Silent Hill: Lost Memories в первую очередь предназначен для поклонников сериала Silent Hill, известного с 1998 года, когда первые картинки самой оригинальной страшилки в истории были "вывешены" разработчиками команды Team Silent в Интернете.

Silent Hill: Lost Memories – издание для ценителей. Включает в себя все что вы только могли себе представить о сериале Silent Hill: концепт-работы, арт-галереи, визуальное описание монстров и уровней в процессе их создания, ролики сопровождавшие выход игр и другие промо-материалы. Истинные ценители жанра, несомненно, видели все эти сюжеты, так как их можно было загрузить с любого фэн-сайта в сети. Разумеется, DVD-качество изображения улучшает процесс восприятия видеоматериала, который сегодня представляет только историческую ценность.

Под музыкальное сопровождение, включающее практически полную подшивку саундтреков Silent Hill, можно просмотреть редкие кадры из всех игр серии. Приятно наслаждаться композициями Promise, White Noise, Day of Night, Theme of Laura, не отвлекаясь на просматривание редких материалов. В разделе бонусов также можно найти два эксклюзивных видеосюжета, созданных специально для DVD Silent Hill: Lost Memories. Каждый из них отражает фантазии команды Team Silent на тему мира Silent Hill, пугающего и невероятно оригинального.

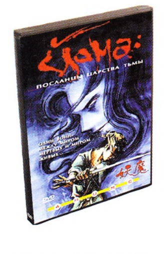
ЙОМА: ПОСЛАНЦЫ ЦАРСТВА ТЬМЫ

ВАЛЕНТИН ШОВИКОВ

Yoma: Curse of the Undead

Бонус DVD-диски, повествующие об истории создания той или иной игры, сегодня не редкость. Фанаты популярного проекта с радостью будут прослушивать саундтреки, рассматривать фотографии и концептуальные арт-галереи

РЕЖИССЕР	ТАКАСИ АННО
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	ТОХО
СТРАНА	ЯПОНИЯ
ГОД	1989
ИЗДАНИЕ	DVD
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	78 МИН.
ЗВУК	ОРИГИНАЛЬНЫЙ 5.1
	РУССКИЙ СИНХРОННЫЙ 5.1
СУБТИТРЫ	РУССКИЕ
ФОРМАТ	1:33 FULLFRAME



Очень сложно оценивать анимационный фильм пятнадцатилетней давности, ведь дело это весьма и весьма неблагодарное — приходится делать скидку на моду того времени и технологии, как бы это мягче сказать, устаревшие в наше время. Это взгляд на мультфильм глазами современного зрителя, но весьма консервативный. Думаю, вы согласитесь — каждый имеет право на свое собственное мнение.

В результате просмотра обеих серий впечатление о «Йоме» складывается двоякое. С одной стороны имеем увлекательную мистическую драму в первой серии, с другой стороны глупенький боевичок — во второй. Сюжет состоит в том, что ниндзя Хикаге ищет своего друга Мару, ставшего йомой (yoma) тьмы (неким королем демонов). В фильме присутствует все, что должно присутствовать: драки на мечах, демоны и давно привычные нам философствования.

Как ни странно хоть обе серии и являются единой, неразрывной историей, но по качеству исполнения они различны, как-будто создавались в разные периоды развития японской анимации. Соответственно их стоит рассмотреть по отдельности. Первая серия напоминает нам мультфильм периода, когда анимэ еще не попало под вредоносное влияние Голливуда и было свободно от множества «попсовых» клише, коими оно страдает в наши дни. В воздухе висит густая как деготь атмосфера приближающегося зла. Она подобно густому, наэлектризованному воздуху перед приближающейся грозой. За такую потрясающую атмосферу средневековой Японии, раздираемой на части междоусобными войнами кланов, можно простить и устаревшую компьютерную графику, и анимацию, и невнятную музыку (появляющуюся всегда не к месту и являющую собой что-то совсем не вписывающееся в грандиозный настрой фильма). Причем последняя почти не портит общего впечатления, звучит очень редко и в очень малых количествах. Грустно, когда посмотрев вторую часть, обнаруживаешь полное отсутствие восхитительной атмосферы первой. И виной тому далеко не чаще звучащая музыка, и не невнятно выраженная главная мысль, просто такое ощущение, что у создателей не хватило вдохновения на обе серии. Что ж, такое тоже, к сожалению, случается.



Очень хотелось бы похвалить первую серию и поругать вторую, определив их, как разные композиции. Но делать этого нельзя ни в коем случае, ибо они — одно целое. И это — обидней всего.

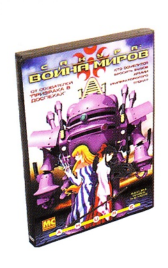
САКУРА: ВОЙНА МИРОВ

ВАЛЕНТИН ШОВИКОВ

Sakura Wars: The Movie

«Сакура: Война миров» — это признанное многими любителями анимэ произведение искусства. Но если вы только знакомитесь с данной серией и это ваша первая «Сакура», то что-то в сюжете этого OVA покажется вам непонятным, а многое — примитивным и глупым

РЕЖИССЕР	СУСУМИ КУДО (SUSUMI KUDOH)
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	PRODUCTION I.G
СТРАНА	ЯПОНИЯ
ГОД	2002
ИЗДАНИЕ	DVD
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ	85 МИН.
ЗВУК	ОРИГИНАЛЬНЫЙ 5.1
	РУССКИЙ СИНХРОННЫЙ 5.1
СУБТИТРЫ	РУССКИЕ
ФОРМАТ	1:85 ANAMORPHIC

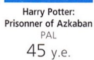


Подробно пересказывать сюжет нет никакого смысла. Это не стоит делать хотя бы потому, что пересказывать там особенно нечего. История эта, надо заметить, довольно банальна и попахивает вторичностью. Если вкратце, то сюжет крутится вокруг «отряда Цветов армии императорского трона», миссия которого состоит в том, чтобы защитить стольный град Токио от армии тьмы, банально пытающейся его уничтожить. Миссию эту девчонки (да, да в отряде этом только девушки) выполняют при помощи, вы не поверите, роботов. Причем роботов, работающих на паровых механизмах (в Токио все работает на паровых механизмах). Я ведь уже распространялся о том, что в отряде служат только особы женского пола? Или в Японии мужчины не могут справиться с роботами, или это прихоть императора. Причем последнее понять еще можно, но вот желание отправлять на войну женщин и детей (в данном случае и тех, и других) осмыслить сложно. Разумеется, в мультике присутствует и прочая банальщина: предатели, «грязные» политики, «хорошие» политики, до пошлости фальшивый патриотизм и что-то уж совершенно невнятное, в финале. Сценаристов мало убить, их надо еще и помучить. Например, заставить пересматривать последние серии «Евангелиона» раз за разом пару суток подряд. Но даже эта крайняя мера наказания уже не спасет, окончательно испорченное впечатление от фильма. Не спасает его и приятный стиль рисунка, дополненный отличным совмещением анимации с компьютерной графикой. Как не поможет и неплохой саундтрек. И совершенно напрасной становится хорошая режиссерская работа. Грустное, в общем, получается зрелище.

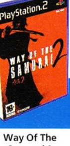


Может быть, посмотрев "Сакура: Война миров", заматерелый фанат этой серии в припадке ностальгии и оросит скупой слезой кассету с мультфильмом перед тем, как поставить ее на заранее приготовленное место на полке. Но если Вы еще не фанат, то вряд ли станете им после просмотра этого фильма.

PlayStation 2



Athens 2004	Driv3r	Harry Potter: Prisonner of Azkaban	Onimusha 3	Syphon Filter: Omega Strain	Transformers	Samurai Warriors	Seven Samurai 20XX	Way Of The Samurai 2	X-Files: Resist Or Serve
PAL	PAL	PAL	PAL	PAL	PAL	PAL	PAL	PAL	PAL
45 y.e.	50 y.e.	45 y.e.	60 y.e.	45 y.e.	54 y.e.	48 y.e.	60 y.e.	50 y.e.	40 y.e.

X-Box



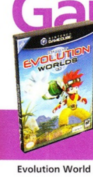




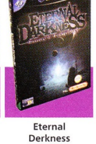



Breakdown	Counter Strike	Dead Man's Hand	Galleon	Hitman 3	Ninja Gaiden	Tom Clancy: Splinter Cell 2	Rally SportChallenge 2	Sega GT Online	Thief: Deadky Shadows
PAL	PAL	PAL	PAL	PAL	PAL	PAL	PAL	PAL	PAL
67 y.e.	65 y.e.	60 y.e.	52 y.e.	55 y.e.	68 y.e.	47 y.e.	68 y.e.	50 y.e.	55 y.e.

GameCube











Evolution World	Final Fantasy: Crystal Chronicles	Kirby: AirRide	MarioKart	Eternal Derkness	P.N.03	1080 Avalanche	Metal Gear Solid: Twin Snakes	Viewtiful Joe	Wario World
PAL	NTSC	NTSC	NTSC	PAL	NTSC	PAL	NTSC	NTSC	NTSC
46 y.e.	90 y.e.	60 y.e.	60 y.e.	47 y.e.	61 y.e.	65 y.e.	80 y.e.	80 y.e.	70 y.e.

PS2 PAL

18Wheeler:	
American Pro Trucker	45
4x4 Evolution 2	50
A -Ttrain 6	43
Ace Combat:	
Distant Thunder	55
Age of Empires-II:	
The Age of Kings	42
Aggressive Inline	43
Agua Agua: Wetrix2	50
Airblade	40
Aliens Versus	
Predator: Exstinction	55
Alone in the Dark:	
The New Nightmare	40
Alpine Racer 3	60
Ape Escape 2	50
Aquanaut	45
Arctic Thunder	50
Armored Core3	55
Army Man R.T.S	45
Army Men Air Attack:	
Blades's Revenge	39
Arsenal Club Football	55
Arc: Twilight of the Spirits	55
Atlantis 3	35
ATV Offroad Fury 2	50
Auto Modellista	55
Backyard Wrestling:	
Don'tTry This at Home	63
Bad boys 2	50
Baldurs's Gate:	
Dark Alliance 2	55
Barbarian	55
Barbie horse	55
Batman:	
The Rise of Sin Tzu	45
Batman: Vengeance	32
Battle Engine Aquila	65
Battlestar Galactica	65
Ben Hur	57
Beyond Good & Evil	66
Big Mutha Truckers	40
Billiards X Citing	30
Bionicle	55
Black & Bruised	50
Blade 2	51
Blood Omen-2	42
BloodRayne	55
BloodyRoar 4	70
BMX XXX	55
Bombastik	55
Boxing Champions	35
Breath of Fire:	
Dragon Quarter	65
Britney's Dance Beat	55
Broken Sword:	
The Sleeping Dragon	52
Buffy the Vampire Slayer:	
Chaos Bleeds	55
Burnout	57
Burnout 2 (Platinum)	45
Capcom vs SNK 2:	
Mark of the Millennium	32
Carmen San Diego Sekret	45
Casino	35
Casper: Spirit Dimension	36
Castlevania:	
Lament of Innocence	65
Chaos Legion	50
Charlie's Angels	55
Chessmaster	37
Cjay Clubworld	40
Clock Tower 3	50
Colin McRae Rally 04	58
Commandos 2:	
Men of Courage	40
Conflict Desert Storm 2:	
Back to Baghdad	55
Conflict Zone	35
Contra: Shattered Soldier	65
Crash Bandicoot: The Wrath	
Of Cortex (Platinum)	35
Crash Nitro Kart	55
Crazy Taxi	40
Dancing Stage MegaMix	55
Dark Angel:	
Vampire Apocalypse	40
Dark Chronickle	55
Dark Cloud	43
Dave Mirra	
Freestyle BMX 2	45
Dead or Alive 2: Hardcore	35
Dead to Rights	55
Def Jam Vendetta	52
Destruction Derby Arenas	55
Deus EX	35
Devil May Cray 2	50
Die Hard Vendetta	65
Dino Stalker	45
Disney's Dinosaur	45
Disney's Donald	
Duck Quack Attack	50
Disney's Extreme	
Skate Adventure	50
Disneys Piglets Big Game	50
Disney's Stitch:	
Experement 626	58
Disney's Tarzan Freeride	35
Disney's Treasure Planet	60
DNA	50
Dog's Life	55
Donald Duck PK	37
dot Hack//Infection	60
Downforce	45
Downhill Domination	60
Dragon Ball Z: Budokai	45
Dragon Ball Z: Budokai 2	60
Dragon Rage	59
Drakan: The Ancient's Gates	45
Drome Racers	55
Dropship:	
United Peace Force	45
Dune	50
Dynasty Tactics 2	65
Dynasty Warriors 4:	
Xtreme Legends	45
Ecco The Dolphin:	
Defender of the Future	50
Endgame	40
Enter the Matrix	50
Ephemeral Fantasia	60
Escape	
From Monkey Island	41
ESPN International	
Track & Field	45
ESPN International	
Winter Sports 2002	40
ESPN National	
Hockey Night 2002	61
ESPN NBA Basketboll	55
ESPN NFL Football 2k4	55
ESPN NHL Hockey	55
ESPN Scateboarding	50
ESPN Winter X-Games	
Snowboarding 2002	50
Eternal Ring	50
Eve Of Extinction	50
EverBlue 2	50
Evergrace	45
Evil Dead:	
A Fistful of Boomstick	35
Evolution Snowboarding	50
Extermination	42
Eye Toy Groove	57
F-1 2003	55
F-1 Career Challenge	55
F-1 Racing	
Championship (Ubisoft)	50
Fallout:	
Brotherhood of Steel	56
Fantavision	40
FC International	55
Ferrari F355 Challenge	50
FF 10 (Platinum)	35
FF X 2	55
FIFA 2003 (Platinum)	35
FIFA 2004	52
FIFA World Cup 2002	55
Fighting Fury	42
Finding Nemo	50
Fire Blade	45
Fisherman' s Callenge	45
Football Mania	55
Forbidden Siren	50
Ford Racing 2	40
Formula One 2001	60
Freckstile	50
Freedom Fighters	55
Freestyle Metal X	40
Frequency	45
Futurama	55
Galerians: Ash	45
Ghosthunter RUS	52
Giants: Citiizen Kabuto	50
Gladiator:	
The Crimson Reign	60
Gladius	60
Gradius III and IV	40
Gran Turismo 3:	
A-Spec (Platinum)	35
Gran Turismo Concept 2002	
Tokyo-Geneva (Platinum)	45
Gran Turismo Prologue	33
Grand Prix Challenge	45
Grand Theft Auto 3	35
Grand Theft Auto	
Vice City (Platinum)	42
Grandia 2	40
Gregory Horror Show	45
GTC Africa	60
Gtrand Theft Auto	
Double Pack	60
Guilty Gear X2	60
Gumball 3000	60
Gunfighter 2	45
Gungrave	42
Half Life	37
Hardware: Online Arena	60
Harry Potter and	
Quidditch World Cup	55
Haven: Call Of King	65
Headhunter: Redemption	45
Heroes: Quest for	
the Dragon Bone Staff	35
Herty Gerdy	50
Hitman 2: Silent Assassin	55
Hunter the Reckoning	
Wayward	52
ICO	45
Indiana Jones and	
the Emperor's Tomb	55
IncyCar Series	55
I-Ninja	55
International Pool	
Championship	35
International	
Superstar Soccer 3	45
Iron Aces 2	60
Jak and Daxter 2	55
Jak and Daxter: The Precursor	
of Legacy (Platinum)	35
James Bond 007:	
Everything or Nothing	55
Jet Ski Riders	40
Jimmy Neutron: Boy Genius	37
Jurassic Park:	
Operation Genesis	55
Juventus	55
Kaan: Barbarian's Blade	50
Kengo: Master of Bushido	55
Kessen 2	40
Kil.switch	55
Kindom Hearts	40
Klcnoa 2: Lunatea's Veil	45
Kya Dark Lineage	60
Lakemasters	50
Legacy of Kain: Defiance	55
Legaia 2: Dual Saga	45
Legend of Wrestling II	45
Lego Racers-2	50
Lethal Skies 2	48
Liverpool FC Club Football	55
LMA Manager 2002	60
Looney Tunes:	
Back in Action	55
Mad Maestro	40
Madden NFL2002	28
Mafia	60
Manchester	55
Manhunt	60
Marvel vs.Capcom 2	57
Mat Hoffman's Pro BMX 2	45
Max Payne 2	55
Max Payne (Platinum)	37
Maximo vs. Army of Zin	55
Medal of Honor	
Frontline (Platinum)	33
Medal of Honor: Rising Sun	52
Men in Black II:	
Alien Escape	55
Metal Arms:	
Glitch in the System	58
Metal Gear Solid-2:	
Substance	57
Metal Gear Solid-2:	
Sons of Liberty (Platinum)	40
Micro Machines	40
Midnight Club:	
Street Racing 2	55
Midway Arcade Treasures	40
Mike Tyson	
Heavyweight Boxing	40
Minority Report:	
Everybody Runs	55
Mission Impossible:	
Operation Surma	65
Mobile Suit Gundam:	
Federation vs. Zeo	50
Monsters Jam	
Maximum Destruction	40
Monsters,Inc.	45
Mortal Combat:	
Deadly Alliance (Platinum)	37
Moto GP 3	65
Motor Mayhem:	
Vehicular Combat League	60
Motorsiege:	
Warriors of Primetime	37
Mr. Moskeeto	40
MTV Music Generation 3:	
This Is Remix	60
MTV Music Generator 2	35
MTV 's Celebrity	
Deathmatch	55
MX 2002	
Featuring Ricky Carmichael	60
MX Superfly Feat	55
MX Unleashed	60
My Street	65
Myst 3	37
Mystic Heroes	50
Naval Ops: Warship Gunner	60
NBA 2K3	37
NBA Jam 2004	60
NBA Live 2004	52
NBA Street 2	50
Need For Speed	
Underground	52
Need For Speed:	
Hot Porsuit 2	52
NFL 2K3	70
NHL 2004	55
NHL Hitz Pro	55
Ninja Assault	50
Off Road Wide Open	45
Onimusha 2	
Samurai Desteny	48
Operation Winback	60
Orphen: Scion of Sorcery	45
Outlaw Golf	44
Pac-Man World 2	45
PaRappa the Rapper 2	35
Penny Racers	50
Perfect Ace -	
Pro Tournament Tennis	40
Pinball	35
Piter Pan	55
Pitfall: The Lost Expedition	55
POLICE 24/7	55
Pool Masters	50
Pop Idol	46
Portal Runner	40
Premier Menager	60
Primal RUS	50
Prince of Persia:	
The Sands of Time	50
Prisover of War	55
PRO Evolution Soccers 3	60
Project Zero	50
Psyvariar	37
Quake III: Revolution	35
Racing Simulation 3	50
Ratchet & Clank 2:	
Going Commander	55
Ratchet & Clank (Platinum)	35
Rayman 3: Hoodlum Havoc	45
Real Madrid Club Football	75
Red Card	60
Red Faction (Platinum)	32
Reign in Fire	60
Resident Evil Survivor 2:	
Code Veronica	52
Resident Evil:	
Code Veronica X	35
Resident Evil: Dead Aim	55
Return the Castle	
of Wolfenstein	55
Ridge Racer V	40
Riding Spirits	55
Ring Of Red	37
Road Rage 3	45
Road Trip Adventure	35
RoadKill	55
Robin Hood:	
Defender of the Crown	60
Robot Warlords	45
Robotech: Battlecry	55
Romance	
Three Kingdom VII	46
RTX Red Rock	55
R-Type Final	46
Rugby League	60
Rugrats Royal Ransom	40
Rumble Racing	50
Run Like Hell	55
Runabout 3: Neo Age	40
Rune: Viking Warlord	45
S.W.A.T.Global Strike Team	65
Salt Lake Sity 2002	40
Scooby Doo:	
Mystery Mayhem	45
Secret Weapons	
Over Normandy	55
Seek and Destroy	65
Sega Bass Fishing Duel	60
Sega Soccer Slam	55
Shadov Hearts	45
Shadow Men:	
Second Coming	47
Shaun Palmer's:	
Pro Snowboarder	60
Shinobi	62
Shox	55
Silent Hill 3	57
Silent Scope 2:	
Dark Silhouette	50
Silent Scope 3	65
Silpheed: The Lost Planet	35
Sky Odyssey	50
Sledstorm 2	57
Sly Racoon	45
Smash Cars Racing	38
Smash Court	
Tenn s Pro Tournament	55
SmugglersRun 2:	
Hostile Teritory	55
Snowboard Racer 2	44
Socom 2: U.S.Navy SEAL's	52
Soldier Of Fortune Gold	55
Sonic Heroes	60
SOS: Final Escape	65
Soul Reaver 2	40
Soulcalibur 2	52
Space Invaders:	
Invasion Day	45
Speed Challenge	32
Speed Kings	37
Sphinx and	
the Cursed Mummy	60
Spider Man: The Mummy	37
Splashdown 2:	
Rides Gone Wild	50
Sponge Bob 2	45
Sponge Bob Squarepants	40
Spy Hunter 2	60
Spyro: Enter The Dragonfly	55
SSX 3	55
SSX Tricky (Platinum)	40



217 у.е.

PlayStation 2

PS2 (Satin Silver) + джойстика 250 у.е.
PS2 + Prince of Persia: The Sand of Time 260 у.е.

274 у.е.

X-Box

X-Box 274 у.е.
X-Box+Halo+ Midtown Madness 340 у.е.

170 у.е.

GameCube

GameCube 166 у.е.
GameCube Platinum 220 у.е.

90 у.е.

PSOne

PSOne 90 у.е.
PSOne с LCD экраном 170 у.е.



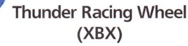
110 у.е.

GBA SP

Gameboy Advance SP 110 у.е.
Gameboy Advance 80 у.е.



50 у.е.



Thunder Racing Wheel (XBX)



72 у.е.

GBA Player (GC)



8.5 у.е.

Sound Kit (GBA SP)



47 у.е.

Advanced AV Pack (XBX)



15 у.е.



S-Video/AV (PS2)

PlayStation 2 + EyeToy Play





195 у.е.

EyeToy Play



50 у.е.

EyeToy Groove



57 у.е.

АКСЕССУАРЫ+ПРИСТАВКИ

Dual Shock 2 контроллер 30 у.е.
Air Style Wireless Controller for PS2 50 у.е.
Memory Card PS2 (8MB) 25 у.е.
Optical Cable for PS2 17 у.е.
Nintendo GameCube Controller 50 у.е.
Memory Card GameCube 59 15 у.е.
X-Box 8MB Memory Card 27 у.е.
MII 100HZ Light Gun for X-Box 29 у.е.
Boss Battle for X-Box Light Gun 25 у.е.
X-Box Live Communicator 57 у.е.
Controller S for X-Box 50 у.е.
GBA Memory Stick 4MB 10 у.е.
GBA Memory Stick 8MB 15 у.е.
Dual Shock 9 у.е.
MemoryCard PS one 2 у.е.

Star Trek: Hidden Invasion ... 60
Star Trek: Voyager Elite Force ... 60
Star Wars: Bounty Hunter ... 52
Star Wars: Jedi Starfighter ... 40
Star Wars: Racer Revenge ... 42
Starsky& Hutch ... 65
State of Emergency (Platinum) ... 38
Street Fighter Ex3 ... 45
Stuntman ... 50
Sub Rebellion ... 48
Summoner 2 ... 35
Super Bust -A-Move ... 35
Super Farm ... 50
Super Trucks ... 35
Supercar Street Chalenge ... 35
SuperMan: Shadow of Apokolipse ... 50
Surfing H30 ... 50
Sven Goran Ericson ... 45
Swing Away Golf ... 45
Sword of the Samurai ... 48
Syberia ... 65
Tak and the Power Juji ... 65
Taz Wanted ... 50
Tekken 4 ... 35
Tekken Tag Tournament (Platinum) ... 35
Tenchu: Wrath of Heaven ... 55
Terminator 3: Rise of the Machines ... 65
Test Drive of Road: Wide Open ... 60
Test Drive: Overdrive ... 55
Tetris Worlds ... 45
The Bouncer ... 50
The Getaway ... 40
The Great Escape ... 50
The Hobbit [RUS] ... 52
The Hulk ... 50
The Italian Job ... 60
The King of Route 66 ... 55
The Lord of the Ring: Return of the King ... 55
The Mark of Kri ... 50
The Mummy Returns ... 40
The Operative: NO One Lives Forever ... 35
The Scorpion King: Rise of Akkadian ... 57
The Seed ... 45
The Simpsons: Road Rage ... 50
The Sims Bustin Out ... 55
The Sum of All Fears ... 55
The Thing ... 60
Theme Park World ... 35
This Is Football 2004 ... 46
Thunder Hawk: Operation Phoenix ... 47
Tigers Woods PGA Tour 2004 ... 45
Time Crisis 3 ... 65
Time Splitters 2 ... 50
TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator ... 45
Tokyo Road Rise ... 44
Tokyo Xtreme Racer Zero ... 44
Tom Clancy: Rainbow Six 3 ... 46
Tom Clancy's Ghost Recon ... 52
Tom Raider: The Angel of Darkness ... 52
Tom&Jerry: War of the Whiskers ... 45
Tony Hawk Pro Skater 4 ... 52
Tony Hawk Pro Skater 4 (Platinum) ... 40
Tony Hawk Pro Skater Underground ... 55
TOP GUN: Combat Zones ... 45
Total Racing ... 37
True Crime: Street of L.A. ... 60
Turoc: Evolution ... 40
Twin Caliber ... 60
Twisted Metal: Black ... 47
TY: Tasmanian Tiger ... 51
UEFA Champion LEAGUE 2001-2002 ... 50
Ultimate Championship Tournament ... 50
Ultimate Fighting Championsh p: Throwdown ... 45
Underworld ... 45
Unlimited Saga ... 60
Unreal Tournament ... 45
Urban Freestyle Soccer ... 55
Vampire Night ... 55
Victorious Boxers ... 30
Vip ... 40
Virtua Cop: Re-birth ... 60
Virtual Fighter 4: Evolution ... 42
Volleyball X Citing ... 30
V-Rally 3 ... 45
Wacky Racers ... 37
Wakeboarding ... 55
Wallace & Gromit in Project Zoo ... 58
War of the Monsters ... 55
Warhammer 40,000 ... 55
Warriors Of Might & Magic ... 45
Way Of The Samurai ... 55
Whiplash ... 60
Whirl Tour ... 50
Wild Arms 3 ... 50
Wild Wild Racing ... 45
Wipeout Fusion ... 45
Wizardry: Tale of the Forsaken Land ... 50
Woody Woodpeckers ... 45
World of Outlaws Sprintcars ... 40
World Racing ... 58
World Rally Championship 3 ... 55
World Rally Championship II Extreme (Platinum) ... 40
Worms 3D ... 55
Wrath Unleashed ... 65
Wreckless: The Yakuza Mission ... 55
WWE Smack Down: Here Comes the Pain ... 60
WWF: Crash Hour ... 37
X-Blade ... 50
XG3: Extreme-G Racing ... 35
XGRA Extreme-G Racing Association ... 55
XIII ... 55
X--Men 2: Wolverines Revenge ... 48
X-Sguad ... 45
Yu-Gi-Oh: The Duelist of the Roses ... 70
Zapper ... 55
Zone of the Enders: The 2nd Runner ... 57
Zoro ... 45

X--BOX PAL

Aliens Versus Predator: Extinction ... 50
Alter Echo ... 60
Amped: Freestyle Snowboarding ... 65
Antz Extreme Racing ... 65
Apex ... 70
Armed and Dangerous ... 65
Back Yard Wrestling ... 63
Baldur's Gate: Dark Alliance ... 50
Baldur's Gate: Dark Alliance II ... 55
Batman 2: Rise of Sin Tzu ... 45
Batman Vengence ... 70
Batman: Dark Tomorrow ... 55
Battle Engine Aquila ... 65
Battlestar Galactica ... 65
Big Mutha Truckers ... 50
Black Stone: Magic&Steel ... 50
Blade 2 ... 70
Blinx: The Time Sweeper ... 60
Blood Omen 2 ... 40
Blood Rayne ... 65
Blood Wake ... 75
Bloody Roar Extreme ... 70
BMX XXX ... 65
Broken Sword: The Sleeping Dragon ... 68
Bruce Lee: Quest of the Dragon ... 55
Brute Force ... 70
Buffy: the Vampire Chaos Bleeds ... 55
Buffy: the Vampire Slayer ... 50
Barbie Horse ... 57
Carmen SanDiego: The Secret of the Stolen Drums ... 45
Cel Damage ... 50
Championship Manager 2001-2002 ... 75
Chase: Hollywood Stunt Driver ... 65
Circus Maximus ... 55
Colin McRae Rally ... 60
Colin McRae Rally 4 ... 65
Commandos 2: Men of Courage ... 70
Conflict: Desert Storm ... 65
Conflict: Desert Storm II - Back to Baghdad ... 65
Counter Strike ... 65
Crash ... 60
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex ... 70
Crash Nitro Kart ... 65
Crouching Tiger, Hidden Dragon ... 50
Dark Angel: Vampire Apocalypse ... 70
Dark Summit ... 70
Dave Mirra Freestyle BMX 2 ... 65
David Beckham Soccer ... 70
Dead or Alive 3 ... 50
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball ... 60
Deathrow ... 65
Die Hard: Vendetta ... 60
Dino Crisis 3 ... 65
Disney's Extreme Skate Adventure ... 50
Dynasty Warriors 3 ... 55
Dynasty Warriors 4 ... 66
Enclave ... 75
Enter The Matrix ... 55
ESPN NBA Basketball ... 60
ESPN NHL Hockey ... 60
Evil Dead: A Fistful of Boomstick ... 55
FIFA 2003 ... 40
FIFA 2004 ... 70
FIFA World Cup 2002 ... 65
Finding Nemo ... 70
Freedom Fighters ... 70
Futurama ... 65
Fuzion Frenzy ... 75
Genma Onimusha ... 55
Gladiator: Sword of Vengeance ... 65
Group S Challenge ... 60
GTA: Double Pack ... 80
Gun Metal ... 70
Gun Valkirie ... 70
Halo ... 70
Harry Potter and the Chamber of Secrets ... 45
Harry Potter and the Philosophers Stone ... 70
Heroes: Dangerous&Dragons ... 65
Hitman 2: Silent Assassin ... 40
Hunter: The Reckoning Redeemer ... 75
Indiana Jones and the Emperor's Tomb ... 58
James Bond 007: Nightfire ... 70
James Bond 007: Underfire ... 68
Judge Dredd: Dredd vs Death ... 65
Jurassic Park: Operation Genesis ... 70
Legacy of Kain: Defiance ... 62
Legend of Wrestling ... 60
Lotus Challenge ... 65
Mace Griffin: Bounty Hunter ... 55
Mad Dash Racing ... 60
Mad Dash Racing ... 73
Mat Hoffman's Pro BMX 2 ... 40
Max Payne ... 70
Max Payne2: The Fall of Max Payne ... 75
MechAssault ... 75
Medal of Honnor: Frontline ... 45
Medal of Honnor Rising Sun ... 65
Metal Arms: Glitch in the System ... 60
Metal Gear Solid 2: Substance ... 55
Micro Mashines ... 40
Midnight Club II ... 58
Midway Arcade Treasures ... 42
Minority Repor: Everybody Runs ... 70
Mission Impossible: Operation Surma ... 65
Mortal Kombat: Deadly Alliance ... 55
Moto GP 2 ... 55
MX 2002 Featuring Ricky Carmichael ... 75
NBA Inside 2003 ... 55
NBA Live 2002 ... 70
NBA Street 2 ... 60
NeedForSpeed Underground ... 70
NHL 2002 ... 75
NHL 2003 ... 65
NHL 2004 ... 70
NHL 2K3 ... 45
NHL Hitz 2002 ... 50
Oddworld: Munch's oddysee ... 40
Otogi: Myth of Demons ... 60
Outlaw Volleyball ... 67
Panzer Dragoon Orta ... 55
Paris-Dakar Rally 2 ... 60
Phantom Crash ... 70
Pirates of the Caribbean ... 55
Prince of Persia: The Sand of Time ... 50
Prisoner of War ... 75
Pro Cast: Sport Fishing Game ... 44
Project Gotham Racing ... 40
Project Gotham Racing 2 ... 65
Rally Fusion: Race of Champions ... 65
Rallysport Challenge ... 55
Rayman 3: Hoodlum Havoc ... 50
Red Card ... 75
Red Faction 2 ... 60
Reign Of Fire ... 55
Return to Castle Wolfenstein: Tides of War ... 65
Robin Hood: Defender of the Crown ... 56
Robotech: Battlecry ... 50
Rocky ... 70
Rogue Ops ... 67
Roller Coaster Tycoon ... 65
S.W.A.T. ... 55
Sea Blade ... 35
Secret Weapons Over Normandy ... 70
Sega GT 2002 ... 40
Sega GT Online ... 50
Serious Sam ... 40
Shadow of Memories ... 60
Shenmue 2 ... 50
Silent Hill 2: Restless Dreams ... 70
Solders of Fortune II: Double Helix ... 55
Soul Calibur 2 ... 70
Speed kings ... 50
Sphinx & The Cursed Mummy ... 65
Spider-man: The Movie ... 60
Spongebob2 ... 45
Spy Hunter ... 55
SSX Tricky ... 45
Stake: Fortune Fighters ... 55
Star Wars: Obi-Van ... 50
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy ... 69
Star Wars: Jedi Outcast ... 60
Star Wars: Knight of the Old Republic ... 60
Starsky & Hutch ... 55
State of Emergency ... 45
Superman: The Man of Steel ... 65
Taz Wanted ... 65
Tenchu: Return From Darkness ... 70
Terminator 3: The Redemption ... 65
The Elder Scrolls III: Morrowind ... 45
The Great Escape ... 55
The Haunted Mansion ... 52
The Hobbit ... 60
The Hulk ... 58
The Italian Job ... 47
The Sims ... 60
Time Splitters 2 ... 50
Toca Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator ... 59
Tom Clancy: Ghost Recon ... 50
Tom Clancy: Ghost Recon Thunder Island ... 45
Tom Clancy: Rainbow Six ... 65
Tom Clancy: Splinter Cell ... 75
Tony Hawk Pro Skater 3 ... 70
Tony Hawk Pro Skater 4 ... 40
Tony Hawk: Underground ... 65
Tour De France ... 70
Toxic Grind ... 25
TransWorld Surf ... 75
True Crime: Street of L.A. ... 70
Unreal Championship ... 45
Urban Freestyle Soccer ... 55
Vexx ... 60
V-Rally 3 ... 60
Whiplash ... 65
World Racing: Mersedes Benz ... 60
Wreckless: The Yakuza Missions ... 40
WWE Raw 2 ... 55
WWF Raw ... 65
X2: Wolverine's Revenge ... 60
XGRA: Extreme-G Racing Association ... 58
XIII ... 55
X-Men: Next Dimension ... 70
Yager ... 55

923-0219
Магазин "Видеоигры" (розничная продажа)

Интернет-магазин видеоигр www.thegames.ru
Бесплатная доставка по Москве
Телефон: (095) **923-0219**
Самый большой ассортимент в Москве



Школа разработчиков игр



Чтобы попасть сюда, не нужно биться лбом о вокзальную опору – это вам не Хогвардс. В это пусть и не слишком отдаленное от Москвы место не ходят поезда и не летают самолеты – у них коридоры в другую сторону

Зато здесь учат самых настоящих магов, бизнес-кудесников и офисных чародеев, хитроумных юристов и стратегов-экономистов, в общем, кого пожелаете, того и выучат, но непременно лучшего.

Потому что здесь детей стараются обеспечить всем необходимым для получения качественного и всестороннего образования: преподавателями (непременно заслуженными или специально из Англии приглашенными), спортивными тренерами (мастерами спорта международного класса или хотя бы со стажем от 10 лет), воспитателями и психологами, врачами-педиатрами, медсестрами и охранниками. Даже распорядок дня у малышей – здоровье-сберегающий и индивидуальный, чтоб не переутомлялись, активно развивали логическое мышление, мелкую моторику руки, а заодно социально адаптировались и вырабатывали качества лидера. У учеников постарше – распорядок дня оптимальный.

Вечером домашнее задание и спортивные секции: футбол, большой теннис, фехтование, каратэ – чего душа не пожелает. Кроме телевизионных сериалов и компьютерных игр круглосуточно. Телевизор, конечно, в каждой комнате есть, но вот смотреть его времени не останется, да и желания тоже, ведь помимо уроков и секций еще конные прогулки, экологические программы, поездки в театр, кино и музеи, а также собственные театральные постановки (на профессионально оборудованной сцене).

Что же до компьютерных игр, то здесь это – еще одна полноценная спортивная секция с регулярными и частыми соревнованиями. Причем с некоторыми играми ученики школы знакомятся еще до того, как они попадают на российский рынок, то есть самыми первыми. Игры, правда, в школу попадают исключительно мирные – гонки и спортивные симуляторы – в школе считают, что убивать кого-либо, пусть даже понарошку, на самом деле нехорошо. Играть можно и на PC, и на консолях – с осени их будут «приставлять» к плазменной панели.

Согласно статистике, до 90% выпускников 70-х и 80-х годов (до 1987 включительно) в данный момент трудятся за рубежом, а вот выпускники годов 90-х такой популярностью не пользуются

Согласно статистике, до 90% выпусков 70-х и 80-х годов (до 1987 включительно) в данный момент трудятся за рубежом, а вот выпускники годов 90-х такой популярностью не пользуются. Поэтому в Российской международной школе учат «по старинке» – по советской системе, когда были мы самыми читающими и самыми считающими. Классическая педагогическая система, неукоснительное соблюдение всех требований Министерства образования плюс новейшие образовательно-воспитательные наработки – и готова лет через десять совершенно гармоничная и всесторонне развитая здоровая человеческая единица.

Здоровье юных гениев поддерживает благоприятнейшая экологическая обстановка (впрочем, в школе благоприятны абсолютно все обстановки). Окраина Домодедово, сосновый бор, за забором санаторий 4-го управления Минздрава, а в семи километрах резиденция Президента – их где попало не строят. В бору течет славная речка Рожайка – про нее даже экологический фильм снят, про то, сколько в ней серебряных родников бьет и водится всяческой твари.

О чем еще рассказать? Ах да. Питание, лечение и охрана. Они, конечно же, тоже на самом высоком уровне. Полноценный рацион (салаты, соки и натуральный цветочный мед – ежедневно и обязательно) с одновременной практикой обращения со столовыми приборами. Современнейшее медицинское оборудование и квалифицированный персонал (дежурная медсестра наличествует круглосуточно, она же обязательно сопровождает детей в любых поездках), а если чего-то не хватит – за забором уже упомянутый санаторий "Подмосковье" – там совершенно точно есть все. Не пренебрегают в школе и народными средствами – зачем при небольшой простуде травить ребенка аспирином, если есть мед, цветочный чай и прочие достижения сельского хозяйства? С охраной тоже все в полном порядке – один ребенок не то, чтобы за ворота выйти, а даже на территории без присмотра (незаметного для ранимой детской психики, конечно) остаться никак не может. Происхождение учащихся засекречено также из соображений безопасности и общей комфортности обстановки – и для детей, и для их родителей.

В каждом классе предметов есть свои лучшие образцы, и человек, обладающий достаточными средствами, всегда выбирает именно их. Российская международная школа в категории "хорошее традиционное образование", без сомнения и заслуженно, занимает одно из первых мест.

КСЕНИЯ ХАЦКО

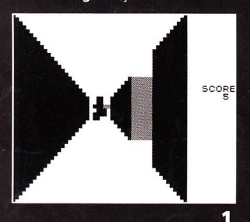
INSIDE ВИКТОРИНА

Угадайте название игр по представленным скриншотам.

Угадавший все 10 игр и приславший первым письмо в редакцию получит специальный приз от журнала «Videogames **INSIDE**» — карманную консоль GBA SP и редакционную подписку на шесть месяцев.

Первые девять человек из тех, кто пришлет максимальное количество правильных ответов, получат поощрительные призы — сувениры от журнала.

Адреса для писем:
contest@vgi.ru (указать в теме "Ретро-викторина")

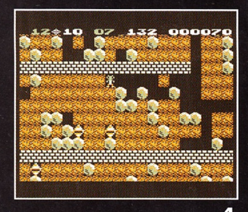


1

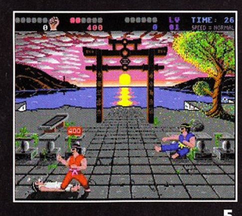


2


3



4



5



6



7


8



9



INSIDE
в следующем номере


GOOD. BAD. BOTH.
DRIV3R
WWW.DRIV3R.COM
PlayStation®2
1С ФИРМА "1С"
REFLECTIONS
"Driver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. All Rights Reserved. Designed and developed by Reflections Interactive Limited, an Atari development studio. Published and distributed by Atari Europe S.A. All trademarks and logos are the property of their respective owners. "PlayStation" and the PlayStation Logo are registered trademarks of Sony Entertainment Inc. All rights reserved.